
Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 3, PS2 y PSP más vendida en España
#102
Play manía
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.87
•PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO PS3
•SOCOM FIRETEAM BRAVO 2+HEADSET PSP
•DRIVER 76 PSP
•NARUTO UZUMAKI CHRONICLES PS2
•SOCOM COMBINED ASSAULT PS2
AVANCE
FIFA 08
Primeras imágenes del nuevo FIFA de PS3
COMPARATIVA
PS2 vs PS3
Comparamos los juegos de PS2 y sus nuevas versiones en PS3
REPORTAJE
DA EL CANTE EN TU CONSOLA
SingStar, Guitar Hero III, Guitar Hero Rock de los 80...
REPORTAJE
¡¡HAZ FOTOS CON TU PSP!!
Y retócalas a tu gusto con la cámara Go! Cam
¡Nada mejor que un verano caluroso!
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
Sega Rally, Need for Speed ProStreet, Moto GP 07, Juiced 2, Burnout Paradise, Colin McRae DIRT...
¡VELOCIDAD AL LÍMITE!
LO MÁS NUEVO
PS3 Harry Potter y la Orden del Fénix • The Darkness
PS2 Naruto Uzumaki Chronicles • Piratas del Caribe
PSP Driver 76 • SOCOM Fireteam Bravo 2...
PRÓXIMAMENTE
PS3 Transformers • Rainbow Six Vegas
PS2 Manhunt 2 • Transformers
PSP Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PÁGINA DE PUBLICIDAD



PÁGINA 88

REPORTAJE Musicales. Os adelantamos todos los detalles sobre los nuevos juegos musicales que van a arrasar este año en PS3 y PS2: *SingStar, Guitar Hero III...*

COMPARATIVA PS2 vs PS3. Ponemos frente a frente las versiones de PS2 y PS3 de varios títulos para comprobar si realmente hay tanta diferencia entre ellos.

AVANCE Transformers. De pequeños veíamos la serie y jugábamos con los muñecos. Ahora llega la hora de disfrutarlos en consola, en un genial juego de acción para PS3 y PS2.

SUMARIO #102

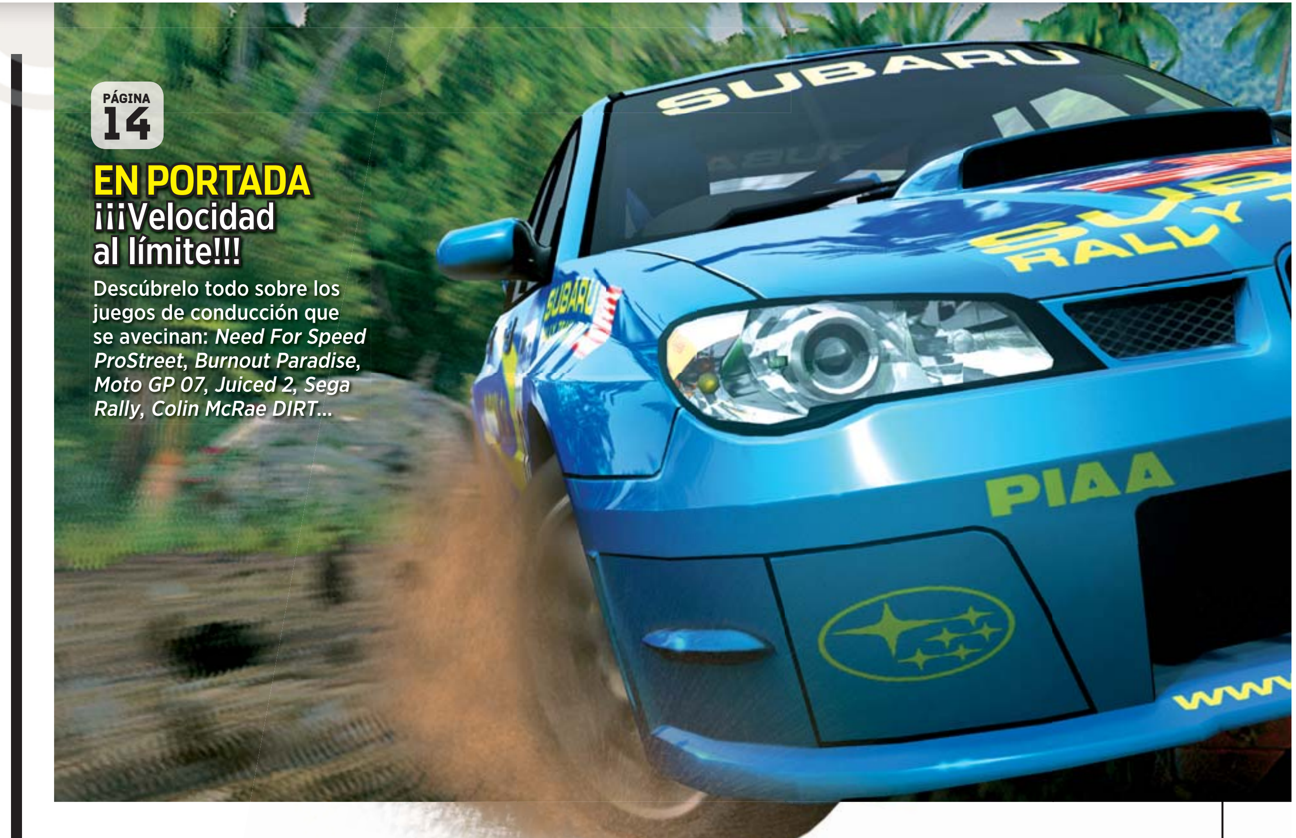


EDITORIAL
LOS TIEMPOS CAMBIAN, LAS FERIAS TAMBIÉN

El pasado mes de mayo ha sido, históricamente, un mes de bastante "revuelo" en el mundo de los videojuegos. En este mes se celebraba la feria E3, un evento lleno de sorpresas, anuncios y presentaciones de nuevos juegos que tenía a millones de personas esperando noticias desde Los Ángeles. De hecho, en ese evento se han presentado de forma oficial casi todas las consolas y juegos con los que estamos jugando ahora mismo...

Este año, la feria E3 se celebra en julio y parece que va a estar un poco descafeinada (ya os contaremos). Los que la hemos vivido de cerca estos años sentimos como si nos faltara algo, una emoción especial por descubrir, ver y jugar con los títulos que disfrutaremos durante los próximos meses. Además, el E3 se ha caracterizado siempre por ser un gran show, repleto de impresionantes azafatas y una afluencia de periodistas y público muy elevada... que este año será sustituido por un ambiente más profesional y menos impactante.

Por esta razón, el principio del verano parece resultar mucho más tranquilo de lo normal, con menos anuncios futuribles, con menos juegos con los que soñar. Eso sí, antes de colgar el cartel de "cerrado por vacaciones", muchas compañías han dejado que empezáramos a atisbar con qué nos van a sorprender a la vuelta del verano. Ahí os dejamos, por ejemplo, un avance con las novedades de Ubisoft (mención especial para Assassin's Creed) y las primeras imágenes de *FIFA 08, Moto GP 07, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3, Las Crónicas de Riddick* o el nuevo *Need for Speed*. Pero aún hay más...



PÁGINA 14

EN PORTADA
¡¡¡Velocidad al límite!!!
Descúbrelo todo sobre los juegos de conducción que se avecinan: *Need For Speed ProStreet, Burnout Paradise, Moto GP 07, Juiced 2, Sega Rally, Colin McRae DIRT...*

The Darkness, un tétrico shooter para PlayStation 3.



FIFA 08 quiere convertirse en el mejor simulador de fútbol de la nueva generación. Para ello, ha redefinido no pocos aspectos jugables: la IA, el tiro...

FIFA 08 | PS3, PS2 Y PSP | EA SPORTS | DEPORTIVO | OTOÑO

Fútbol en estado puro

TE PRESENTAMOS **EN PRIMICIA** LAS PRIMERAS IMÁGENES DE ***FIFA 08***

La nueva edición del simulador de fútbol de EA Sports promete novedades revolucionarias. Saldrá para las tres consolas de Sony.

La nueva temporada de fútbol acaba de comenzar. Al menos, la temporada de fútbol "consolera". EA Sports nos ha facilitado las primeras imágenes de *FIFA 08* para PS3 (aunque también saldrá para PS2 y PSP), así como los primeros datos sobre el juego. La consigna de este año es lograr un juego de fútbol verdaderamente de "nueva generación". Y con esto no sólo nos referimos a los gráficos (que también, sólo tenéis que echar un vistazo a las pantallas). Nos referimos a una experiencia de juego más realista, que supere con creces lo ofrecido en PS2. En este sentido, en EA Canadá han puesto especial hincapié en mejorar la inteligencia artificial, algo que sinceramente ya empezaba a hacer falta. Según sus creadores, la nueva I.A. (basada en 35 parámetros) permitirá que los jugadores reaccionen de una manera más realista ante las oportunidades y los ataques rivales. El sistema de tiro también se va a redefinir. Por lo que nos han comentado, *FIFA 08* incluirá un nuevo motor de tiro que calcula las probabilidades de éxito del disparo en función de multitud de factores, algunos ya conocidos (atributos del jugador, posición del balón y de los defensas...) y muchos otros nuevos, como la presión del aire.

En cuanto a modos de juego también habrá novedades, como el modo "Conviértete en un Profesional" en el que aprenderemos a dominar las mismas técnicas de los futbolistas reales (posicionamiento, anticipación, pasar el balón en el mejor momento...). Y hablando de futbolistas reales, ¿qué os parecen 620 equipos licenciados, 30 ligas y más de 15.000 jugadores reales? Sin duda, *FIFA 08* promete.



FIFA 08 presentará 620 equipos licenciados, 30 ligas y más de 15.000 jugadores reales.



Los nuevos disparos a puerta son uno de los aspectos en los que más han trabajado. Ahora dependen de multitud de factores, como la presión del aire.

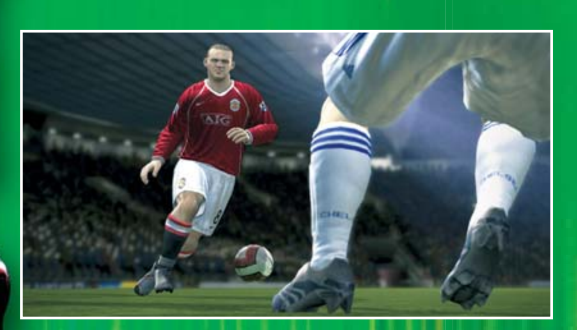


Los cracks serán más reconocibles que nunca: Ronaldinho, Sergio Ramos o los franceses Malouda y Ribery (en la imagen) son buenos ejemplos.



¿Regates de nueva generación? Según EA, durante un regate será posible modificar el movimiento en función de la actitud del defensa.





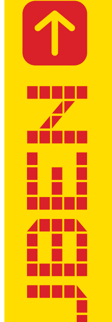
SERGIO RAMOS: SERÁ LA IMAGEN JUNTO A RONALDINHO

Sergio Ramos, el bravo defensa del Real Madrid y de la selección nacional, ha sido elegido por EA Sports para que sea la nueva imagen del juego en España, junto al "crack" del Barça Ronaldinho. El defensa sevillano se sometió recientemente a una sesión de captura de movimientos junto a otras estrellas del fútbol mundial (como Miroslav Klose o el propio Ronaldinho). Sus movimientos serán clavados en el juego.



EL TERMÓMETRO





LARA CROFT, QUE ESTÁ DE CUMPLEAÑOS

En su décimo aniversario, Lara nos ha dejado una gran aventura... y unas cifras que quitan el hipo: la saga ha vendido 32 millones de juegos en todo el mundo, tiene un récord Guiness por ser la mayor heroína de los juegos...

PS3 CONTINÚA MEJORANDO...

Con la última actualización de PS3 ya es posible reescalar la imagen de juegos de PS2 y PSone y los vídeo DVD. Además, ya está activado el uso remoto con PSP...

LAS VENTAS DE PSP

Gracias a la reciente rebaja de precio, la versión básica de la portátil está agotada en casi todos centros comerciales del país. Es, sin duda, una buena noticia para los fans de la portátil...





LOS LANZAMIENTOS

Se anuncian pocos lanzamientos para los meses de verano, e incluso los anunciados se retrasan... Habrá que esperar a septiembre, momento en el que las compañías sacarán toda su "artillería" pesada.

LOS RUMORES DE UN REMAKE DE *FFVII*

Tetsuya Nomura, director de *Kingdom Hearts II*, ha confirmado que por el momento no está en marcha el remake de *FFVII*.



COLIN MCRAE DIRT Y *CRAZY TAXI*, POR SU RETRASO

Nos toca esperar a septiembre para disfrutar en PS3 y PSP de estos dos juegazos de velocidad.



ÚLTIMA HORA

JUEGO PS3

CONDEMNED 2 LLEGARÁ A PS3

El claustrofóbico shooter psicológico de Sega, en el que **encarnamos a un investigador especializado en rastrear a los más peligrosos asesinos en serie** y darles caza, continuará en PS3 en el primer trimestre de 2008. Por el momento se ha visto que la secuela seguirá la línea gráfica del juego original, así que id preparandoos para sumergiros en **una atmósfera digna de películas del calibre de "Seven"**, en la que no faltarán ni las situaciones escabrosas ni algún que otro susto proveniente de la oscuridad...

ANUNCIO PS2, PS3 Y PSP

VUELVE CRASH A PS2

La, en otro tiempo, "cuasimascota" de PSone **volverá en otoño de este año a PS2** para protagonizar una nueva aventura de plataformas repleta de acción, titulada ***Crash Lucha de Titanes***. Contará con un renovado sistema de combate (puñetazos, patadas, combos...) y habilidades y un modo cooperativo para dos jugadores.



NOVEDAD PS3

EL TIEMPO EN TUS MANOS CON *TIMESHIFT*

Vivendi acaba de confirmar que su shooter más prometedor, *TimeShift*, también llegará a PS3. En él **contaremos con un traje especial que nos permitirá controlar el tiempo** (retroceder, parar, adelantarlo...), una idea que podremos poner en práctica en siete modos de juego para **16 jugadores simultáneos. 14 mapas, 60 variables para configurar las partidas** y unos cuidados gráficos se encargarán del resto...



DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 | PS2 | ATARI | LUCHA | OCTUBRE

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

El regreso de los guerreros del espacio

GOKU Y EL **TORNEO** DE ARTES MARCIALES VOLVERÁN A DAR JUEGO EN **PS2**

Al cierre de esta edición Namco Bandai ha confirmado que está trabajando en la tercera entrega de la saga *Budokai Tenkaichi* para PS2, título que llegará a finales de este año. En esta ocasión se incluirán cerca de 150 luchadores, algunos de los cuales, como el rey Vegeta, debutarán por primera vez en un juego. Además ofrecerá nuevas técnicas de combate, efectos gráficos de mayor calidad, un magistral uso del Cell Shading (que dotará a los luchadores de un "look" más cercano al anime) y detalles como poder luchar de día o noche, algo que influirá en combate (los saiyanos podrán transformarse en enormes monos). Sin duda, un título a tener en cuenta.



DBZ Budokai Tenkaichi 3 promete ser el juego más completo de la toda saga: 150 luchadores, nuevas técnicas...

PAIN | PS3 | SONY | ARCADE | VERANO

Vuelo sin motor con mucho dolor

DESCUBRE UNA **ALOCADA PROPUESTA** PARA PS3

Inspirado en programas como "Jackass" o "Viva la Bam", *Pain* nos propondrá lanzarnos con un tirachinas para estamparnos contra edificios y otros objetos del entorno y así conseguir puntos. Original, ¿verdad? Estará muy orientado al juego Online y se podrá descargar de tienda PlayStation en breve.

PAIN



Lanzarnos con un tirachinas para estamparnos contra edificios y objetos es la idea que va a ofrecer *Pain* en PS3.

FOLKLORE | PS3 | SONY | AVENTURA/FANTASÍA | 2007

Tu peor pesadilla hecha realidad

Play ¡PRIMEROS DATOS!

ATRÉVETE A CRUZAR EL **UMBRAL** DE LO **DESCONOCIDO**

Folklore es la última creación de Yoshiki Okamoto, el padre de titulazos como *Onimusha* o *Resident Evil* entre otros. Esta vez nos adentraremos en un mundo fantástico en el que las leyendas tradicionales se mezclarán con la realidad, ofreciendo una aventura con tintes de thriller sobrenatural en el que dos extraños tendrán que resolver el misterio que rodea al pueblo de Doolin. La lúgubre aldea será la puerta a nada menos que siete ultramundos distintos, como unas ruinas bajo el mar o un infinito escenario laberíntico de donde no será precisamente fácil salir. No faltarán los combates y gracias al Sixaxis podremos "zarandear" a los enemigos y robarles sus poderes. Además el hilo argumental variará según nuestras decisiones. El misterio está servido...



■ El creador de *Resident Evil* nos promete una aventura cargada de suspense, misterio y acción.

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA | PS3 | LUCASARTS | VERANO

La saga en bloque

LAS PIEZAS DE **LEGO**, TAMBIÉN EN PS3

Tras arrasar en PS2, y coincidiendo con el 30 aniversario de la saga, en breve vamos a poder disfrutar de la serie *Lego Star Wars* al completo en PS3. Ofrecerá más de 150 personajes y todos los niveles vistos en PS2, junto con nuevos diseñados para la ocasión. Y todo con un apartado gráfico mejorado y con toda la simpatía de los juegos originales.



EN POCAS PALABRAS

JUEGOSPS3

EDICIONES MUY ESPECIALES...

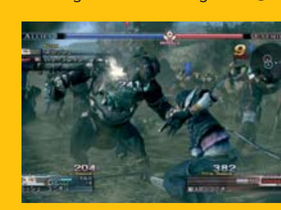
Rockstar ha anunciado que *GTAIV* tendrá una edición especial con un **llavero al más puro estilo *GTA*, un libreto con imágenes, una bolsa de lona y caja distinta.** Por su parte, Midway tiene en mente lanzar *Stranglehold* con **la peli de acción de John Woo "Hard Boiled" incluida en el disco del juego** (con calidad Blu-ray). Por último, UbiSoft trabaja ya en la edición especial de *Assassin's Creed*, que contará con **una figura de Altair, el protagonista, tiras cómicas, material extra...**



JUEGO PS3

¿NUEVA SAGA ROLERA?

Square Enix, trabaja ya en ***The Last Remnant***, un nuevo juego de rol que llegará a PS3 a lo largo de 2008. El juego incluirá **combates por turnos con Quick Time Events a lo *God of War*** y será el primer juego de la compañía en usar el motor gráfico Unreal Engine 3.



JUEGO PS3

F.E.A.R TENDRÁ SECUELA EN PS3

Sus creadores, Monolith, ya lo han confirmado oficialmente para PS3... pero por problemas legales **no podrán utilizar el mismo título y han pedido ayuda a sus fans** para buscar una título alternativo.

EVENTO

¡CUMPLEAÑOS FELIZ, LARA!

El 31 de mayo Proein nos invitó a un evento especial: una fiesta para conmemorar el décimo cumpleaños de Lara Croft (y el lanzamiento de *TR Anniversary*). Allí estuvo la adorable modelo Karima Adebibe, quien da vida al personaje en esta entrega, que posó así de sonriente con Dani.

JUEGO PS3

BIENVENIDOS AL CLUB

Midnight Club: Los Angeles, será el título de la cuarta entrega (primera en PS3) de esta exitosa saga de conducción urbana y tuning de Rockstar. **Llegará a PS3 a principios de 2008 y sus creadores ya presumen de que el título volverá a ser un referente para los juegos de conducción** y que ofrecerá unas opciones de tuning realmente completas.

JUEGO PS3

EL TÍO SAM TE NECESITA

SOCOM Confrontation asaltará el juego Online de PS3 a finales de año. **La popular saga de acción táctica debutará en PS3 ofreciendo sólo un potente modo Online** con diferentes modos de juego y mapas de toda la saga (y 5 nuevos). En principio, el juego sólo estará **disponible vía Tienda PlayStation**, y periódicamente saldrán expansiones.



NOVEDAD PS3

LOS TICKETS PLAYSTATION

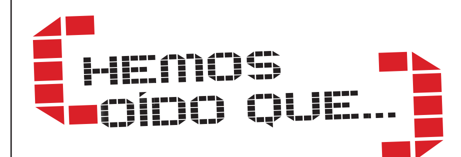
Ya están disponibles en Japón los tickets PlayStation, **una nueva forma de dinero digital que permitirá a los nipones comprar en la tienda PlayStation** sin usar una tarjeta de crédito. Esperemos que este sistema llegue pronto a Europa...

JUEGO PSP

FINAL FANTASY CAMBIA DE AIRE

Square Enix ya ha confirmado que trabaja en una **nueva entrega de *Final Fantasy*** que verá la luz de forma exclusiva en PSP. Según ha confirmado la propia compañía, **no será un juego de rol, sino de lucha** al estilo *Smash Bros* de Nintendo, con los personajes más famosos de la saga. Aún no tiene fecha...





...Ken Kutaragi ya piensa en PlayStation 4, 5 y 6.

El padre de las consolas PlayStation **ya está pensando en cómo serán las siguientes generaciones de consolas de Sony**. Por ahora no es más que eso, un pensamiento, ya que PS3 apenas ha aterrizado...

... PS3 podría bajar de precio antes de lo previsto.

Ryohi Chubachi, director general de la división electronics de Sony, **no descarta una bajada de precio de PS3 antes de lo previsto**, debido a la fuerte competencia. Eso sí, no os frotéis las manos aún porque puede que sólo sea **para el mercado japonés**, donde PS2 vende más que PS3.

...el shooter *Bioshock* saldrá en PS3 en 2007.

Uno de los juegos de PC y Xbox 360 que más interés están levantando en los últimos meses **podría tener su propia versión para PS3 este mismo año**.

...los creadores de *Haze* piensan que PS3 es la consola más potente de todas.

En los Ubidays pudimos hablar con Free Radical, los creadores de *Haze*, quienes nos afirmaron que para ellos, **ni el PC ni Xbox 360 se puede comparar en potencia con la nueva consola de Sony.**

... PS3 ya tiene su primer juego multijugador masivo.

Se llama *The Agency*, está siendo desarrollado por Sony Online Entertainment y probablemente llegará en el primer trimestre de 2008. **Será un juego de "espías" al más puro estilo James Bond**... aunque poco más se ha dicho.

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

En un futuro apocalíptico y mecanizado tendremos que huir de una prisión de alta seguridad utilizando el sigilo, nuestros puños y un montón de armas.

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENEA | PS3 | VIVENDI | ACCIÓN | FINALES 2007

Entra en la oscuridad

RIDDICK ESCRIBIRÁ SUS NUEVAS CRÓNICAS EN FORMA DE **SHOOTER**

El aclamado juego de Xbox de 2004, *Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher's Bay*, llegará a PS3 antes de final de año, ofreciendo más contenido jugable, gráficos en Alta Definición, modos Online... En él, desde una perspectiva subjetiva, tendremos que huir de una peligrosa cárcel de alta seguridad, al tiempo que realizábamos todo tipo de acciones: conversar con otros presos, pelear con guardas de seguridad (tanto cuerpo a cuerpo como con armas), superar zonas de sigilo en las que tendremos que usar la visión nocturna de Riddick... Aparte de su variada mecánica, el juego nos cautivará con su estilo apocalíptico y futurista, que sin duda lucirá de muerte en PS3. ¿Podrás resistirte?

Podremos hablar con numerosos personajes. Algunos serán amigables, nos darán pistas u objetos... y la mayoría querrá pelea.

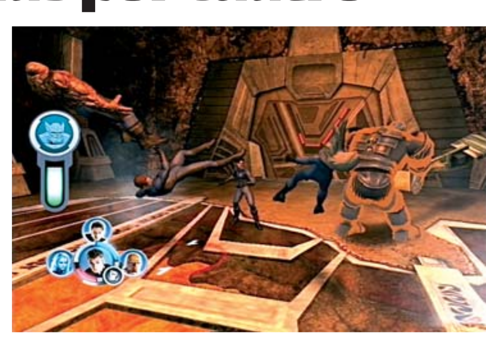
Aunque está basado en el juego de Xbox, los gráficos se están poniendo al día y todo será en Alta Definición.



LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER | PS3 Y PS2 | TAKE TWO INTERACTIVE | ACCIÓN | AGOSTO



LA COSA Y COMPAÑÍA SE PREPARAN PARA LA HORA DE LAS **TORTAS** EN PS3



Las peripecias de los 4F llegarán a los cines este verano y también a PS3. Así, en *Los 4 Fantásticos y Silver Surfer* intercalaremos el control de los 4 superhéroes para desbaratar los planes de Estela Plateada. Podremos alternar sus habilidades, como alcanzar zonas inaccesibles con el Hombre Elástico o abrir paso por la fuerza con la Cosa, además de realizar ataques conjuntos o cooperar con tres amigos. Añade combates y puzzles a la mecánica y el resultado será... fantástico.



... Kingdom Hearts?
La que será tercera entrega de la famosa serie de Square Enix y Disney aún no tiene fecha, pero Tetsuya Nomura ya ha confirmado que antes veremos otro juego de la saga, con una historia paralela y un sistema de juego distinto, en el que Sora jugará un papel muy importante.

... Saints Row 1 y 2?
THQ ya ha confirmado que la primera entrega de *Saints Row*, el gran rival de *GTAIV* en PS3, ha sido cancelado... y que sus creadores (Volition) han decidido apostar directamente por su segunda parte, que llegará a PS3 en 2008.

... Final Fantasy XIII?
Square Enix ha confirmado que el juego no verá la luz en Japón en el actual año fiscal (que termina en marzo de 2008), por lo que aún tardará mucho en llegar a Europa.

... Metal Gear Solid 4?
Pues una de cal y una de arena... Las buenas noticias es que el juego podría llegar doblado al castellano (como el primer *MGS* de PSone, con la voz de Alfonso Vallés como Snake). Lo malo es que parece que se va a retrasar hasta el 2008...

... Tekken 6?
Namco Bandai sigue trabajando en la versión recreativa, y su conversión a PS3 aún no tiene fecha de lanzamiento prevista. Eso sí, el plantel de luchadores sigue creciendo con nuevas caras. ¿El último fichaje? Un mexicano llamado Miguel...



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW | PSP | SONY | ACCIÓN | OTOÑO

Llega la hora del espía

EL AGENTE GABE LOGAN **REPETIRÁ EN PSP** CON UNA **ESPECTACULAR** AVENTURA DE ACCIÓN Y SIGILO

El legendario agente Gabe Logan se enfrenta a nueva operación repleta de giros inesperados, en la su compañera de equipo Lian Xing es acusada de ser un agente doble. Sin ningún tipo de ayuda, Gabe luchará por demostrar su inocencia y acabar con la conspiración como sólo él sabe, es decir, haciendo uso del sigilo... y de un gran arsenal. Además contaremos con nuevas armas y habilidades como usar a los enemigos como escudo. Sumad a esto una física más realista gracias al motor Havok y unos gráficos mejorados y el espectáculo está servido...

Gabe contará con más habilidades: bucear, usar a los enemigos como escudo, dar órdenes a compañeros...

Logan's Shadow **será una aventura** en la línea de la saga y combinará acción, sigilo, momentos de tensión...

EL QUIOSCO

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,99 € » YA A LA VENTA



LAS MEJORES GUÍAS DE PS3
Si buscas las soluciones más completas para tus juegos de PS3 no sigas buscando y descúbrelo todo sobre *The Elder Scrolls IV: Oblivion, Resistance Fall Of Man, Splinter Cell Double Agent, Virtua Fighter 5, F1 Championship Edition...*

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99 € » 5 DE JUNIO

¡AVENTURAS CON ACENTO ESPAÑOL!
Te cuentan todo sobre *Runaway el Sueño de la Tortuga*, la continuación de un clásico de las aventuras. Además adelantan toda la información de dos títulos que darán mucho que hablar: *GRAW2* y *Bioshock*. Y de regalo, *Northland*, un nuevo juego de la saga *Cultures*.

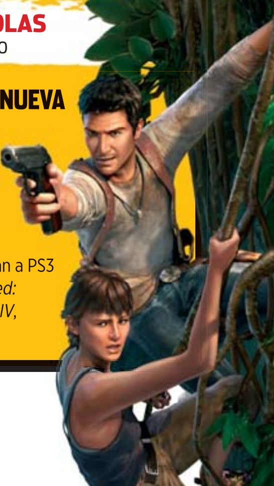
NINTENDO ACCIÓN
» 2,99 € » 15 DE JUNIO



¡VUELVE POKÉMON!
Y este número de NA incluye un reportaje con todas las novedades de esta edición *Perla* y *Diamante*, exclusiva para DS. Además, incluye una útil guía de *Dragon Ball* y grandes novedades para Wii y DS como *Mario Strikers* y *Piratas del Caribe*.

HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 25 DE JUNIO

AVENTURAS DE NUEVA GENERACIÓN
El número 190 de Hobby Consolas trae emociones fuertes, porque os presenta las mejores aventuras que llegarán a PS3 y Xbox 360: *Uncharted: Drake's Fortune, GTAIV, Assassin's Creed...*





PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 11 al 17 de junio
Wacky Races - Mad Motors
The Shield

Semana del 18 al 24 de junio
Singstar Pop
Hits 40 Principales
Shrek Tercero
WWE SmackDown! vs. Raw 2007 (Plat.)
SuperBikes 2007
Sniper Elite (relanzamiento)

Sem. del 25 de junio al 1 de julio
Transformers The Game
Harry Potter y la Orden del Fénix
Super Fruitfall
Global Defence Force Tactics
Zombie Hunters 2

Semana del 2 al 8 de julio
Manhunt 2
Thunderbirds

Semana del 9 al 15 de julio
Fievel y el Nuevo Mundo

PSP

Semana del 18 al 24 de junio
SOCOM Fireteam Bravo 2
SuperBikes 2007
Shrek Tercero
Hot Pixel
Tomb Raider Anniversary
WWE SmackDown! vs. Raw 2007 (Platinum)
Great Battles of Rome

Sem. del 25 de junio al 1 de julio
Harry Potter y la Orden del Fénix
Pac-Man Rally
Super Fruitfall
Ape Magic Quest
Pursuit Force 2: Extreme Justice
Ape Escape 2
Hot Brain
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Semana del 2 al 8 de julio
Marvel Trading Card Game
Manhunt 2

Semana del 9 al 15 de julio
Dungeons & Dragons Tactics
Silverfall

PS3

Sem. del 25 de junio al 1 de julio
Transformers The Game
Harry Potter y la Orden del Fénix
The Darkness
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Semana del 2 al 8 de julio
Ninja Gaiden Sigma

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 18 DE JUNIO AL 15 DE JULIO

LUNES 18/06



MIERCOLES 20/06
LANZAMIENTO PS2
SING STAR POP HITS 40 PRINCIPALES
Una nueva versión del karaoke de Sony que incluye los grandes éxitos del Pop nacional del momento.
www.es.playstation.com

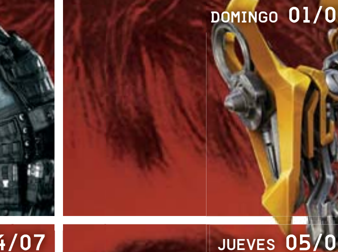
JUEVES 21/06
LANZAMIENTO PSP
SOCOM FIRETEAM BRAVO 2
El mejor juego de acción táctica vuelve a PSP con unas opciones multijugador mucho más completas y divertidas.
www.socom-hq.com





VIERNES 22/06
LANZAMIENTO PSP
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Con un poco de retraso respecto a PS2, Lara pegará saltos muy pronto también en PSP. Ya sabes, aventura, acción, puzzles...
www.tombraider.com







MARTES 26/06
LANZAMIENTO PS2/PS3/PSP
HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FENIX
Una fiel recreación de la quinta película del joven mago, que podrás jugar todas las consolas de Sony.
www.masterthemagic.com


¡Ya podemos quitárnoslas!

MIERCOLES 27/06
LANZAMIENTO PS3/PSP
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
Acción táctica de la buena en la que nos enfrentamos a un grupo de terroristas en Las Vegas.
ubisoft.infiniteplayers.com



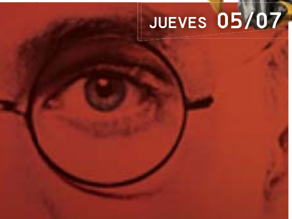


JUEVES 28/06
LANZAMIENTO PS3
THE DARKNESS
Un shooter subjetivo de ambientación terrorífica que nos ayuda a intuir hasta donde pueden llegar las posibilidades de PS3.
www.2kgames.com

VIERNES 29/06
LANZAMIENTO PS3/PS2
TRANSFORMERS THE GAME
La versión jugable de la película que va a arrasar los cines. Una gran adaptación que disfrutarán todos los fans de la acción.
www.transformersgame.com

DOMINGO 01/07





MARTES 03/07
LANZAMIENTO PS3
NINJA GAIDEN SIGMA
Todo un clásico de los beat'em up que se estrena en PS3 demostrando que los ninjas mejoran con los años. Si te gusta dar caña, no te lo pierdas.
www.tecmogames.com

MIÉRCOLES 04/07

JUEVES 05/07

VIERNES 06/07
LANZAMIENTO PS2/PSP
MANHUNT 2
Una aventura sobrecogedora y angustiosa que combinará acción y sigilo. Su alto contenido gore la hace sólo apta para adultos.
www.take2.com



SÁBADO 07/07

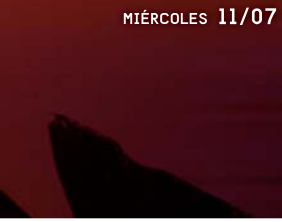
DOMINGO 08/07

LUNES 09/07

MARTES 10/07

MIÉRCOLES 11/07

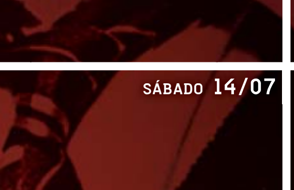




VIERNES 13/07

SÁBADO 14/07

DOMINGO 15/07





PÁGINA DE PUBLICIDAD

DESCUBRE LOS NUEVOS **JUEGOS** DE **CARRERAS**

VELOCIDAD AL LÍMITE

Si te gusta conducir, puedes empezar a frotarte las manos. En los próximos meses llegarán a las tres consolas de Sony nuevos juegos de velocidad con una pinta increíble. ¡Pisa a fondo!



NEED FOR SPEED PROSTREET

BURNOUT PARADISE

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

MOTO GP 07

SEGA RALLY

COLIN MCRAE DIRT



Need For Speed ProStreet

EL REALISMO LLEGA A LAS CARRERAS URBANAS

PS3, PS2 Y PSP | EA GAMES | CARRERAS CALLEJERAS | NOVIEMBRE

La serie de juegos de velocidad urbana más exitosa volverá el próximo mes de noviembre con no pocos cambios interesantes. Te los desvelamos en primicia.

Las últimas entregas de la ya veterana serie *Need for Speed* (los dos *Underground*, *Most Wanted* y *Carbono*) han sido verdaderos éxitos de crítica y público. Pero en EA se han dado cuenta de que la saga necesitaba evolucionar y de este planteamiento ha nacido *NFS ProStreet*. El juego apostará por un enfoque mucho más realista, como podéis ver en las imágenes. Esto se notará en el control, pero sobre todo en el tipo de carreras. Nada de persecuciones policiales. Ahora los mejores coches modificados se medirán en circuitos y tramos reales en lugares muy reconocibles de Estados Unidos, Asia y Europa.
Además, los gráficos serán fotorrealistas. Cada coche contará con la friolera de cerca de 21.000 polígonos y aspectos como la física o el sistema de colisiones y daños pretender ser muy realista.
Pero *NFS ProStreet* no abandonará uno de los pilares de sus últimas entregas: el tuning. De hecho, profundizará aún más en esta cultura y le otorgará más realismo. Ahora notaremos absolutamente todas las mejoras que hagamos en los coches, con sus virtudes y defectos. Por ejemplo, a veces potenciar una característica del coche significará perder eficacia en otras. Por ello habrá que tener en cuenta el tipo de carrera en la que vamos a competir. No será lo mismo preparar un coche para competir en un reto de derrapes que en uno de resistencia. En fin, que los "tuneros" seguro que quedan encantados con estos cambios.


El tuning sigue siendo clave en el nuevo *NFS*, pero con un enfoque más realista.



Ofrecerá múltiples tipos de carrera y el modo Online promete ser revolucionario.






Otra de las novedades de *ProStreet* es la posibilidad de correr en tramos y circuitos reales y muy reconocibles.

OTRA VUELTA DE TUERCA MÁS

Persecuciones policiales, tuning, carreras contra los pilotos más buscados... Cada entrega de *NFS* nos sorprende con un nuevo giro, y parece ser que el as en la manga de *ProStreet* será la apuesta por el realismo en todos los sentidos. Y seguro que les funciona de lujo.


GRÁFICOS FOTORREALISTAS Cada coche cuenta con unos 21.000 polígonos.



CHOQUES A LO *BURNOUT* Sólo que en ProStreet pagaremos caro cada colisión.

Burnout Paradise

ENTRA EN EL **PARAÍSO** DE LAS VELOCIDADES DE **VÉRTIGO**

Burnout Paradise no tendrá modelos reales, aunque sí habrá distintas categorías de coches.

PS3 | EA GAMES | ARCADE | INVIERNO

La mejor saga de arcades de velocidad para PS2 saltará a PS3 con una ciudad abierta para recorrer.

Si la saga *Gran Turismo* domina en los simuladores, los arcades de velocidad también tienen un rey: *Burnout*. Con cinco entregas en PS2 a sus espaldas, esta espectacular serie saltará a PS3 llevando su atrevido concepto de la conducción, sus originales retos y sobre todo, sus choques, a la nueva generación.
La principal novedad de *Burnout Paradise* es que podremos recorrer una ciudad (Paradise City) con libertad, buscando los desafíos que más nos apetezcan (al estilo de los últimos *NFS*) o bien provocando el caos en sus calles con los choques más espectaculares. En este sentido, Criterion está trabajando duro para que las deformaciones dejen en pañales lo visto en PS2. Dichas deformaciones serán en tiempo real y cada pieza será independiente. Los impactos afectarán de forma distinta a cada una e incluso el coche puede llegar a... ¡partirse! Qué ganas tenemos de verlo...



Recorreremos una ciudad abierta buscando retos o los choques más impresionantes.





CHOQUES MARCA DE LA CASA

Aunque en el último *Burnout* de PS2 tenían menos importancia, la serie siempre se ha caracterizado por sus espectaculares colisiones, algo que en PS3 se elevará a la máxima potencia. Los choques serán hiperrealistas. Cada vehículo se desplazará según su masa, la fuerza del impacto...



BURNOUT REVENGE (2005) En PS2 el chasis tenía 12 piezas deformables.



BURNOUT PARADISE En PS3 el chasis tendrá más de 80 piezas deformables.

Juiced 2: Hot Import Nights

NOCHES DE **TUNING** Y VIBRANTES **CARRERAS CALLEJERAS**

PS3, PS2 Y PSP | THQ | CARRERAS CALLEJERAS | OTOÑO

¿Quién no quiere participar en eventos con DJs, chicas y los coches tuneados más espectaculares?

Uno de los estandartes de los juegos de carreras callejeras en PS2, *Juiced*, volverá por la puerta grande a las tres consolas de Sony. *Juiced 2: Hot Import Nights* nos invitará a participar en la "fiesta del tuning": eventos en los que no faltarán los mejores DJs, chicas despampanantes y por supuesto carreras callejeras con los mejores coches modificados por nosotros. Al igual que en el primer juego, el tuning ocupará un lugar fundamental en estas carreras. En los más de 90 coches que podremos pilotar podremos hacer todo tipo de modificaciones, tanto estéticas como de rendimiento (con cerca de 10.000 piezas distintas para tunear). Además de un apartado técnico de lujo, la versión de PS3 dará mucha importancia al componente Online. Podremos crearnos nuestro propio equipo de "tuneros" con amigos para competir. *Juiced 2: Hot Import Nights* llegará en otoño.



Juiced 2 sigue apostando por carreras urbanas con el tuning como protagonista.



El modelado y la respuesta de los coches será sublime y notaremos cada modificación visualmente y en el control.





Juiced 2 dará mucha importancia a los modos Online. Aparte de competir en carreras, también podremos crear equipos.



THQ no se ha olvidado de nadie y habrá versiones para todas las consolas de Sony.

CON EL **TUNING** POR **BANDERA**

El primer *Juiced* presumía de ser el juego que permitía más combinaciones de piezas para tunear. La segunda entrega seguirá por esta línea, con más opciones de modificar el aspecto exterior y unas 10.000 componentes para combinar.



Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

Moto GP 07

DEMUÉSTRALES A **HAYDEN** Y A **ROSSI** DE LO QUE ERES CAPAZ

PS2 | CAPCOM | SIMULADOR DE MOTOS | OTOÑO

Si pensabas que ya no ibas a disfrutar de *Moto GP* en PS2, te equivocabas. Capcom se ha acordado de ti...

Cuando parecía que ya no íbamos a disfrutar más de *Moto GP* en PS2, Capcom se hizo con la licencia y nos sorprendió con el anuncio de un nuevo simulador para esta consola. *Moto GP 07* está siendo desarrollado por el estudio italiano Milestone (expertos en juegos de velocidad, con títulos como *SBK 07*, *Evolution GT* o *SCAR*) y, cómo no, contará con la licencia oficial del campeonato. Esto quiere decir que el juego incluirá todos los pilotos, equipos y motos de la categoría, además de los 18 circuitos oficiales de la temporada 2007, todos perfectamente recreados. Además de plasmar toda la emoción del campeonato, el juego pretende ser la experiencia de pilotaje de motos más realista jamás realizada en PS2. Eso sí, podremos ajustar un montón de parámetros (dificultad, IA de los rivales...) para que la conducción sea accesible para todos. Un buen abanico de modos de juego (donde no faltarán desafíos ni opciones multijugador) ponen la guinda a un simulador realmente esperado por los fans de las motos.

El modelado de motos y pilotos será sublime. En el juego se usará el sonido real de cada moto.

Moto GP 07 quiere ser el mejor y más realista simulador de motos de PS2, superando a los que hacía Namco.

Aspectos como la física o la posición del piloto estarán bien recreados. El control será exigente, pero todo será configurable.

Los 18 circuitos de esta temporada estarán muy bien recreados. Aquí tenéis el "sacacorchos" de Laguna Seca.

ENTRE **JAPOS** ANDA EL **JUEGO**

Los anteriores juegos que recrearon el mundial de Moto GP en PS2 estaban firmado por Namco. El último, *Moto GP 4*, salió en 2005 y dejó el listón muy alto. El año pasado nos quedamos sin versión PS2 (sí hubo en PSP), y ahora el nuevo juego viene de la mano de Capcom.

MOTO GP 4 (2005) Hasta hoy, este simulador de Namco era el rey de las motos en PS2. Esperamos que *Moto GP 07* le supere en todo.

Sega Rally

LA CARA MÁS **ARCADE** Y VIBRANTE DEL **RALLY**

PS3 Y PSP | SEGA | RALLY | SEPTIEMBRE

Olvídate de complicados simuladores. Aquí lo que cuenta es tus reflejos y tu pericia al volante.

Uno de los clásicos de la época dorada de Sega volverá por sus fueros con toda la potencia que le otorgará PS3. *Sega Rally* propondrá excitantes carreras entre 6 vehículos (siempre en pista) en los que tendremos que dejarnos la piel en cada tramo. Rueda con rueda nos las tendremos que ver con la elaborada inteligencia artificial de los rivales (o con otros jugadores en las prometedoras competiciones Online), siempre con un control asequible, pero con miga, en el que no faltarán los usos del Sixaxis. Y el apartado técnico promete ser sobresaliente, con una gran recreación de los ocho entornos disponibles (inspirados en lugares como el Trópico o Vietnam) y grandiosos efectos como el agua y el barro. Después del verano veremos hasta dónde puede llegar esta propuesta tan atractiva de Sega.


Ocho tipos de entornos y coches reales como el Subaru Impreza estarán en el juego.


En *Sega Rally* participaremos en emocionantes carreras con otros cinco rivales en pista. El control promete ser muy asequible y hacer uso de los sensores del Sixaxis.

HEREDERO DE UN **CLÁSICO**

Sega Rally Championship arrancó en 1995 en los salones recreativos. Su gran apartado gráfico y gloriosa jugabilidad le llevó a ser versionado para Saturn. Posteriormente la saga avanzó, dando el salto también a Dreamcast y a otras plataformas. Sega quiere recuperar el espíritu del clásico y envolverlo en un apartado gráfico de ensueño. Diversión "next-gen".



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (1995)
El primer Sega Rally, en su versión Saturn.

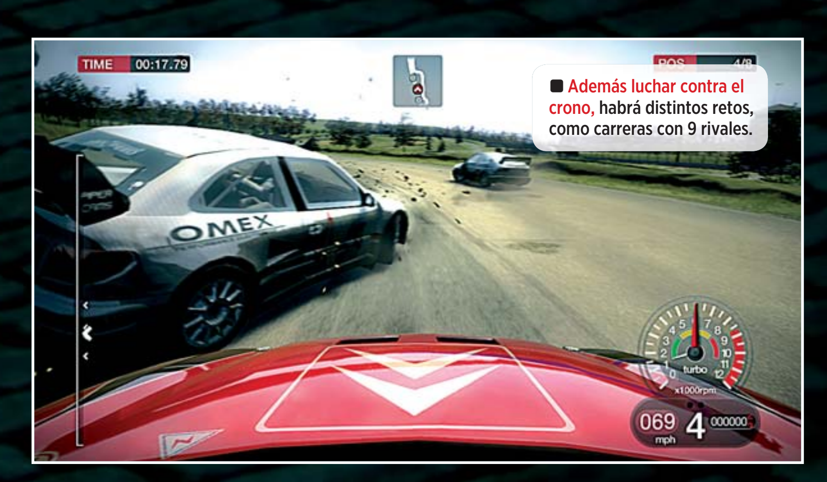
Colin McRae DIRT

UN **DESAFÍO** DIGNO DE LOS **MEJORES PILOTOS** DE RALLY

PS3 | CODEMASTERS | RALLY | SEPTIEMBRE

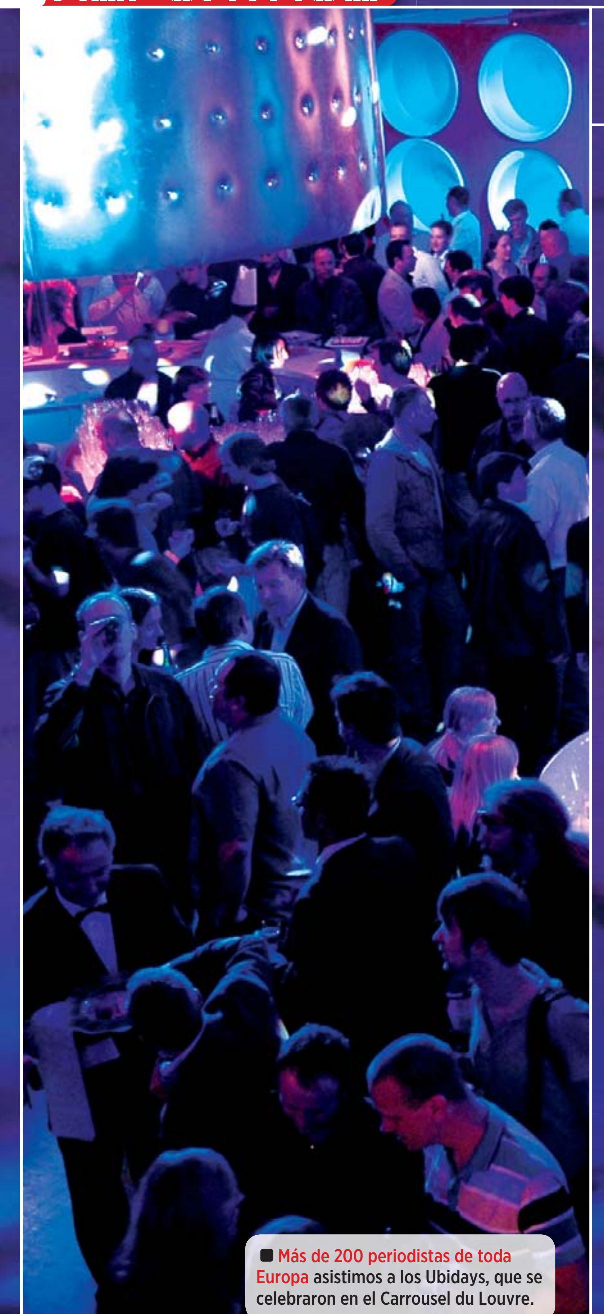
El rey de los simuladores de rally quiere conservar su corona también en la nueva generación.

Desde los ya remotos tiempos de PSone, la serie *Colin McRae* nos ha dejado las mejores sensaciones a la hora de pilotar un coche de rally. Y los chicos de Codemasters se están esforzando al máximo para aprovechar el potencial de PS3 pero sin abandonar esta idea. El subtítulo del juego, *DIRT* (suciedad en inglés) da una idea de por dónde van a ir los tiros. En los 45 vehículos que pilotaremos (modelos de competición reales, quads, camiones...) notaremos cada mota de polvo, barro... en nuestra carrocería. Y las inclemencias del terreno se notarán más que nunca al conducir, gracias a un sistema de física que promete ser revolucionario. Muy pronto veremos si cumple lo que promete.



Además luchar contra el crono, habrá distintos retos, como carreras con 9 rivales.

24 HORAS EN PARÍS PARA CONOCER UBI


Más de 200 periodistas de toda Europa asistimos a los Ubidays, que se celebraron en el Carrousel du Louvre.

Ahora que la importante feria E3 está en entredicho, muchas compañías, como UbiSoft, están organizado sus propios eventos.

Los pasados 22 y 23 de mayo, PlayManía se desplazó al Carrousel du Louvre, en París, para asistir a un nuevo evento, los Ubidays. Esta cita, que ha sido creada con intención de repetirse anualmente, nace para tapar el hueco informativo dejado por la feria E3. Así, en los Ubidays nos dimos cita la flor y nata de la prensa europea para conocer de cerca los nuevos títulos que está desarrollando la compañía gala. Durante el primer día asistimos a una conferencia al más puro estilo E3, en la que los diferentes estudios de UbiSoft (Montreal, Shangai...) hicieron una breve presentación, con una puesta en escena espectacular, de sus títulos estrella: *Assassin's Creed*, *Haze*, *End War*... Todos guardaron sorpresas para el segundo día, en el que hubo demostraciones más a fondo. Eso sí, nosotros echamos en falta algunos títulos, como por ejemplo el juego de la serie "Perdidos" o *Beowulf*, el videojuego de la película de animación homónima que promete arrasar estas navidades en los cines. Aunque con lo que os enseñamos ahora en estas páginas ya tenemos diversión para rato...


Todos los títulos, como *Haze*, tuvieron una sala de demo, en la que pudimos ver el juego real en movimiento.


Entre fiesta y presentación, nuestro redactor jefe Alberto también tuvo tiempo de hacer una visita relámpago a París.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

EL DRAMA DE LA GUERRA...

PS3 | ELECTRONIC ARTS | SHOOT'EM UP | 31 DE AGOSTO

El híbrido entre acción y estrategia ambientado en la II Guerra Mundial está listo para debutar en PS3.

La operación Market Garden servirá de telón de fondo para contarnos la dramática historia de valor y deber de un grupo de soldados americanos durante la II Guerra Mundial. Estaremos al mando de dos unidades, a las que deberemos situar estratégicamente en el campo de batalla y dar las órdenes correctas para sobrevivir. Nuevas opciones tácticas, más unidades (por ejemplo, bazookas), nuevos enfoques de cámara o una campaña con una historia de fondo más importante son algunas de las bazas de este atractivo y diferente shooter.


Una física realista y entornos muy destructibles estarán presentes en este nuevo *BIA*.

DAYS PARIS 2007

» ASSASSIN'S CREED

EL ESTANDARTE DE LA NUEVA GENERACIÓN

PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | OCTUBRE

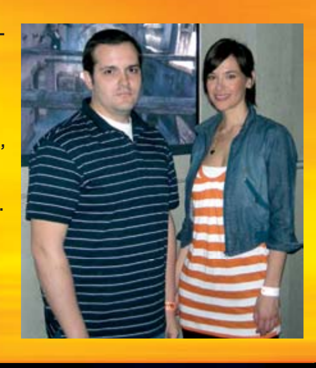
Tras 3 años de desarrollo, el proyecto más ambicioso de Ubi se prepara para conquistar PS3.

Es el título estrella de la compañía... y al mismo tiempo, uno de los más misteriosos, ya que los detalles se están revelando con cuentagotas. Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego se ambientará durante las Cruzadas (en el año 1191) y promete ser una explosivo híbrido entre *Prince of Persia* (por las acrobacias y saltos) y *Hitman* (liquidar objetivos señalados con sigilo o por las bravas), todo ello aderezado con unos impresionantes gráficos a la altura de la nueva generación. Por suerte, en los Ubidays, Jade Reynolds, la productora del juego, desveló algunas incógnitas. Así, tal y como se llevaba rumoreando cierto tiempo, aproximadamente un 10% del juego se ambientará en otra época distinta a las Cruzadas, y en total habrá 3 escenarios diferentes (según nos dijo, tres ciudades de GRAN tamaño). Además, Jade insistió en que la inteligencia artificial de todos los personajes que aparecerán en pantalla será un aspecto clave en el juego (por ejemplo, para montar cierto revuelo y aprovechar el tumulto para huir). En julio podremos probar el juego, y será el momento de confirmaros si está a la altura de lo que esperamos.

Altair, el protagonista, contará con un sinfín de acciones y habilidades.

» UNA TARDE CON JADE REYNOLDS, LA PRODUCTORA

Jade Reynolds es la productora de *Assassin's Creed* y, además, una de las mujeres más bellas de la industria del videojuego. El problema es que por "culpa" de su imagen, cada vez es más reticente a asistir a eventos y presentaciones y conceder entrevistas. En este sentido tuvimos mucha suerte, ya que Jade nos hizo un hueco en su agenda y respondió a nuestras preguntas demostrando que no es sólo una cara bonita.





AC nos permitirá jugar como queramos: podemos optar por el sigilo o bien ir "a lo bestia" sin ningún tipo de estrategia.

HAZE

EL FUTURO DE LOS SHOOTERS

PS3 UBISOFT SHOOT'EM UP FINALES 2007

Shooters hay muchos... ¿pero alguno que plantee un dilema moral que nos haga reflexionar?

Haze está siendo creado por Free Radical, los responsables de *TimeSplitters*, todo un referente en los shooters. En esta ocasión, la trama nos llevará a un futuro no muy lejano, en el que una megacorporación lo controla todo, incluida la seguridad mundial. Nosotros trabajamos para ella, y somos destinados a una zona en combate, para acabar con una facción rebelde y es ahí donde *Haze* nos hará reflexionar... aparte de apretar el gatillo. Por suerte contaremos con la tecnología más avanzada, como nuestro casco suministrador de néctar, una sustancia que nos otorga habilidades como mejor visión o velocidad extra. Añade a este atractivo planteamiento unos gráficos de lujo, modos cooperativos para cuatro jugadores, vehículos... y el resultado no puede ser más prometedor.





En el modo campaña estamos escoltados por 3 soldados, que pueden ser controlados por jugadores.





END WAR

LA GUERRA MÁS ESTRATÉGICA

PS3 UBISOFT ESTRATEGIA FINALES 2007

Tom Clancy, el padre de *Splinter Cell* y otras sagas de renombre, rubrica su primer juego de estrategia.

End War será un juego de estrategia pura y dura, que intentará meter en el salón de casa todo el fragor de una ficticia III Guerra Mundial. En él, comandaremos a nuestras tropas mediante tres vistas distintas (plano aéreo 2D, vista 3D y desde la cámara de nuestros soldados) y además, podremos jugar sin tocar el pad, dando todas las instrucciones por voz. Sin duda una gran idea que hasta ahora ha sido poco explotada...



End War inaugurará el género de la estrategia en PS3 aportando ideas nuevas, como controlar todo por voz.

UNA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS MUSICALES



■ Micrófonos inalámbricos, menús personalizables... *SingStar* promete potenciar a tope las opciones que no han sido explotadas en PS2.

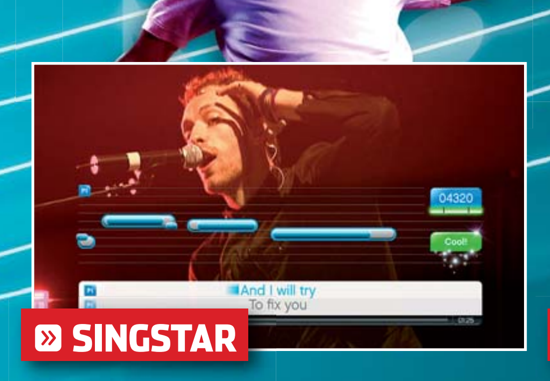
Todo el mundo te oirá cantar

Pocos títulos han atraído a nuevos jugadores como lo ha hecho *Singstar*, que se prepara para debutar en la nueva generación de Sony.

PS3 | MUSICAL | SONY | JULIO

Su base es la de un karaoke, pero con la novedad de que puntúa nuestra actuación. Esa es la base del éxito de *SingStar*, que ya ha arrasado en toda Europa gracias a numerosos aspectos: una gran selección de canciones (actuales y de otras épocas), la inclusión del vídeo real de cada tema, un acabado gráfico muy cuidado, modos cooperativos o competitivos para hasta 8 jugadores... Y su capacidad para organizar una fiesta en cualquier casa, en 5 minutos.

Con la llegada de la nueva generación, sólo era cuestión de tiempo que *SingStar* saltara a PS3, algo que va a suceder muy pronto. ¿Y cómo nos va a sorprender *SingStar* en PS3? Pues



SINGSTAR

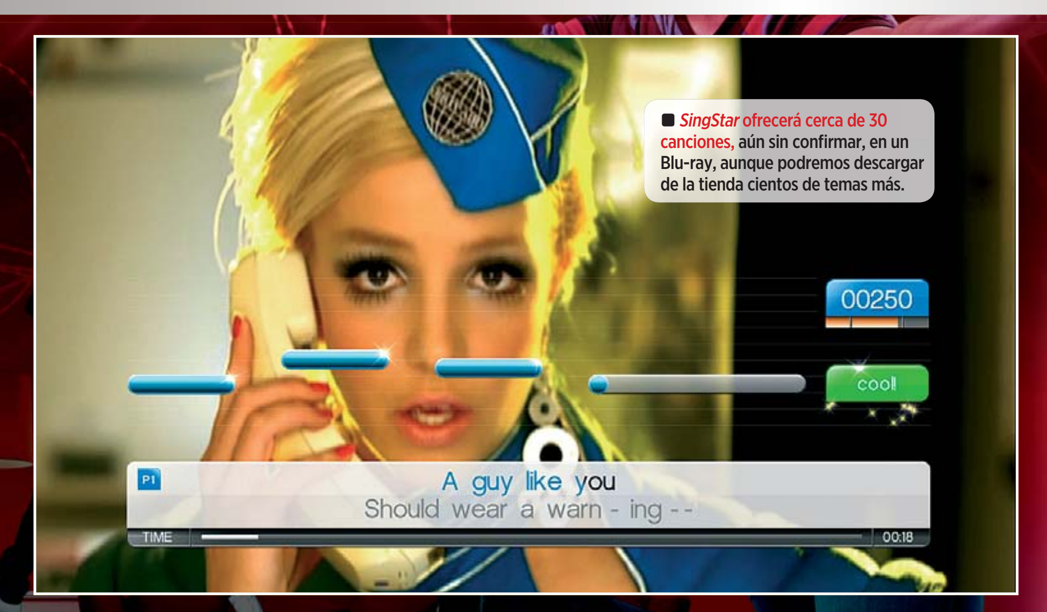


GUITAR HERO III

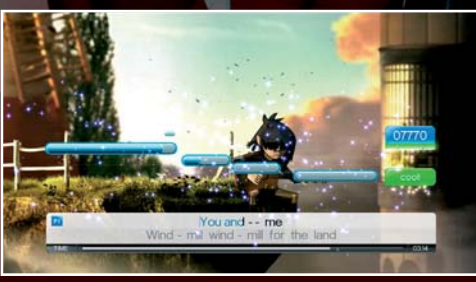


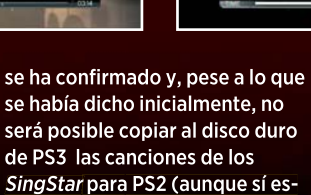
GUITAR HERO: ROCK DE LOS 80

Los juegos musicales gozan de gran éxito en nuestro país y tras arrasar en PS2, algunas de las sagas más conocidas se están preparando para debutar en PS3. Si quieres saberlo todo sobre las nuevas entregas de *SingStar* y *Guitar Hero*, que incluso hace doblete, no pierdas de vista estas páginas... ¡¡¡Que comience la música!!!



■ *SingStar* ofrecerá cerca de 30 canciones, aún sin confirmar, en un Blu-ray, aunque podremos descargar de la tienda cientos de temas más.





ofreciendo un montón de novedades y opciones imposibles en PS2. Casi todas ellas están concentradas en torno a las posibilidades que abre Internet, como por ejemplo descargar canciones al disco duro de la consola para tener siempre el juego al día (podremos descargarlas de forma individual o por paquetes). El precio de estas descargas aún no se ha confirmado y, pese a lo que se había dicho inicialmente, no será posible copiar al disco duro de PS3 las canciones de los *SingStar* para PS2 (aunque sí estarán disponibles en la tienda).

Aparte de descargas, habrá opciones de comunidad que reforzarán la sensación de que formamos parte de un grupo con aficiones comunes (valorar la actuación de otros jugadores, compartir nuestros vídeos...). *SingStar* también presentará mejoras en otros apartados, como personalizar los menús con fotos y fondos de escritorio o la utilización de unos nuevos micrófonos inalámbricos Bluetooth... Ya sólo queda que Sony confirme las canciones... y la fiesta empezará.

TODO UN CLÁSICO AHORA EN INTERNET

Aparte de ofrecer contenido descargable, *SingStar* nos hará sentir parte de una comunidad de cantarines: comparte tus actuaciones, valora las de otros...



LA TIENDA Podrás comprar temas, paquetes de canciones, imágenes de artistas, fondos para los menús...



TUS MEJORES MOMENTOS Graba vídeos con tu PlayStation Eye y compártelos con otros usuarios.





¿TIENES EL FACTOR X? Puntúa a otros usuarios, comenta su actuación y, por supuesto, sé juzgado.

El Rock'n Roll nunca muere...

Uno de los grandes triunfadores de PS2 durante el 2006 va a debutar en PS3 a finales de año. No faltarán las novedades jugables, una nueva selección de temas... ¡¡¡Y hasta una guitarra inalámbrica desmontable!!!

GUITAR HERO III

PS3 Y PS2 | MUSICAL | ACTIVISION | NOVIEMBRE

Tras el gran éxito de *Guitar Hero* en todo el mundo, sus creadores, RedOctane y Harmonix, fueron comprados por Activision y MTV. Ahora Harmonix trabaja en *Rock Band* (otro juego musical) y Neversoft, el estudio de desarrollo estrella de Activision, se está encargando del nuevo *Guitar Hero*, que no va a ser un simple secuela ya que han empezado de cero...

El sistema de juego seguirá siendo idéntico, es decir, las notas de color bajarán por la pantalla y deberemos tocarlas en el momento justo. La novedad es que ahora oíremos canciones reales y no versiones (aunque también las habrá), de grupos como The Rolling Stones, Smashing Pumpkins, Muse, Weezer, Beastie Boys... El interfaz de juego será idéntico (los indicadores de combo, puntuación...) aunque con un lavado de cara y algunas novedades, como la inclusión de un contador de combo (para saber cuantas notas seguidas hemos tocado antes de acabar la canción). Además, habrá nuevos modos para dos jugadores (incluído un modo Carrera, con canciones diferentes a las del modo individual), piques por Internet... ¿Se puede pedir más?



El acabado gráfico será mucho más realista, aunque con el toque desenfadado habitual de la saga.



EL NUEVO MANDO-GUITARRA

Estará inspirado en el modelo real Les Paul, será inalámbrico y presentará una serie de novedades respecto a los modelos de PS2. Así, contará con más zonas para colocar la correa, habrá carcasas frontales intercambiables, se podrá desmontar para transportarla más fácilmente e incluso habrá mástiles intercambiables con usos aún no revelados... Interesante, ¿verdad?

NUEVA GUITARRA
Los botones y palancas serán iguales pero habrá sorpresas, como frontales intercambiables.



El modo Carrera nos llevará por escenarios más detallados y abarrotados de gente.

Un nostálgico viaje a los años 80

Si no todavía no tienes una PS3, tranquilo, que aún podrás disfrutar de *Guitar Hero* en PS2... y antes de lo que crees. El próximo mes aparecerá una nueva entrega, centrada en el Rock de la década de los 80.

PS2 | MUSICAL | ACTIVISION | VERANO

Desde hace un año se rumoreaba que la saga *GH* apostaría por lanzar ediciones centradas en un género o una época... y *Rock de los 80*, es la primera muestra de esta tendencia. Ofrecerá un total de 30 míticas canciones que nos transportarán, como no podía ser de otra manera, a la década de los 80. Por ahora sólo se han revelado siete de los 30 títulos disponibles, entre los que no faltarán las habituales versiones de himnos como "Heat Of The Moment" de Asia.

Pero al igual que *GHIII*, el juego ofrecerá canciones reales (no versiones) de temas como "I Ran" de Flock of Seagulls o "I Wanna Rock" de Twisted Sisters. Aparentemente no habrá novedades jugables relevantes, aunque todo lo que rodea al juego, "apestará" a esa década, desde los escenarios en los que tocaremos a la apariencia de nuestros guitarristas. Por último, Activision no descarga que en el futuro Rock de los 80 sea un pack para descargar en PS3...





Músicos, tugurios en los que tocaremos... todo destilará el genuino sabor de los años 80.



Un futuro lleno de estrellas

Los nuevos *SingStar* y *Guitar Hero* son los primeros juegos musicales en llegar... pero aún hay más.

Como ya hemos indicado, parte de los responsables de *Guitar Hero* trabajan en un nuevo proyecto de PS3, *Rock Band*, en el que hasta 4 personas podrán jugar simultáneamente (dos haciendo de guitarristas, uno de batería y otro de cantante). Se centrará en el Rock de distintas décadas, y habrá muchísimas canciones reales de grupos de la talla de ACDC... Lógicamente, cada instrumento contará con su propio periférico... Las guitarras serán similares a las de *GH* y copiarán la estética de las legendarias Fender Stratocaster, mientras que la batería se parecerá a los modelos electrónicos.

Y si lo tuyo es dar el cante te alegrará saber que también habrá juego de Factor X, la réplica de OT que actualmente está arrasando en la televisión de nuestro país. Poco más se sabe al respecto...



LOS NUEVOS "OJOS" PARA LAS CONSOLAS DE SONY

Sony tiene a punto dos nuevos periféricos para sus dos últimas consolas, PSP y PS3, con los que se abren un universo de posibilidades, tanto jugables como multimedia. ¿Quieres descubrirlos?



Go! Cam: vídeo y foto en tu PSP



PSP | SONY | CÁMARA DIGITAL | YA DISPONIBLE | 49,95 €

Una de las prioridades de Sony con su portátil ha sido incorporar de forma progresiva nuevas funciones. Primero fue con las actualizaciones de la consola (que añadieron el navegador de Internet, los juegos de PSone...), después fue el micrófono de *Talkman* y ahora la cámara Go! Cam. Este nuevo periférico, convierte tu consola en una completa cámara de fotos digital, con la que, aparte de tomar instantáneas, puedes grabar vídeos.

La instalación de la cámara es muy sencilla: sólo tienes que contarla en el puerto miniUSB de la parte superior de la consola, apretar el tornillo... y listo. Eso sí, para poder utilizarla, debes tener la consola actualizada, como mínimo, a la versión 2.80. Si es tu caso, en el menú foto verás el icono de la cámara: si pulsas ✖, el objetivo empezará a funcionar y la gran pantalla de PSP mostrará todo lo que por él pase. Lo mejor de todo es que cualquier vídeo o foto que grabes, puedes verlo en la propia consola, sin necesidad de un PC.

Por último, Sony ha puesto a disposición de los usuarios de la cámara un software de edición gratuito, *Go! Edit*, que se puede descargar de la página oficial www.yourpsp.com. Con este software, la diversión con la cámara se multiplica por mil...

ASÍ FUNCIONA



Revisar fotos. Como en las cámaras digitales, puedes repasar todas las instantáneas que has tomado para borrarlas o simplemente comprobar que han salido bien.

Zoom digital. Si buscas el mejor encuadre, tendrás que utilizar el zoom. Pulsa ⬆ o ⬇ en la cruceta para ajustarlo. Ofrece hasta 2,8 aumentos, más que suficiente para lograr un primer plano desde lejos.

CARACTERÍSTICAS

- **Dimensiones:** 45 x 27,3 x 16 mm
- **Peso:** aproximadamente 20 gramos
- **Resolución:** 1,3 megapíxeles.
- **Tamaño de las fotos:** desde 320x240 hasta un máximo de 1200x960
- **Tamaño de los vídeos:** 480x272, 30 fps
- **Otros datos:** Zoom digital, 76 efectos, micrófono incorporado, 4 ajustes de blanco...
- **Capacidad:** 4000 fotos con calidad "fina" en una Memory Stick de 4 Gigas.

...¡ACCIÓN!

» LAS OPCIONES **BÁSICAS** DE LA CÁMARA

Sin ningún tipo de software adicional, Go! Cam ofrece las funciones básicas de una cámara digital: tomar instantáneas a distintas resoluciones, grabar vídeos en formato Motion JPG, ajustar el nivel de exposición del objetivo a la luz, zoom digital, dos ajustes de calidad de imagen... incluso podemos cambiar el nombre de la carpeta donde queremos guardar las instantáneas o la forma de nombrarlas. Pero sin duda alguna, la opción más divertida son los efectos, con la que podemos conseguir primeros planos horrendos, con un acabado como si fuera un boceto...



■ El menú principal de la cámara ofrece las funciones básicas de una cámara digital: ajustar el tamaño y calidad de la imagen, zoom...



■ Menú de opciones. Pulsa el botón ▲ para acceder al menú de opciones y elegir la calidad de imagen, si quieres crear algún efecto visual (distorsión, boceto...). Si pulsas ● saldrás de la función "cámara" y regresarás al menú principal de PSP.

■ ¿Vídeo o foto? Basta con pulsar una vez Select para cambiar el modo de Go! Cam, entre cámara de fotos o grabadora de vídeo.

» LAS OPCIONES **AVANZADAS** DE LA CÁMARA CON EL PROGRAMA **GO! EDIT**

Go! Edit es un programa gratuito que se puede descargar desde www.yourpsp.com. Con él, puedes tomar fotos con todo tipo de fondos y efectos (más de 70, como por ejemplo, con el efecto distorsión del fuego). Además, posteriormente puedes editarlas e incorporar carteles y letreros con tus propios textos... y así crear disparatadas "composiciones".

Además, también puedes grabar un vídeo, y cómo no, editarlo con muchas más opciones que las fotos: puedes eliminar un trozo del vídeo, ponerle música o un "doblaje" nuevo, efectos y bocadillos de texto animados... todo, por supuesto, con unos menús francamente claros y sencillos, que te permitirán controlarlo todo tras 5 minutos de uso.



■ El menú principal de *Go! Edit* nos permite elegir entre el modo (sacar fotos o grabar vídeo), ver nuestro álbum o entrar en las completas opciones de edición.



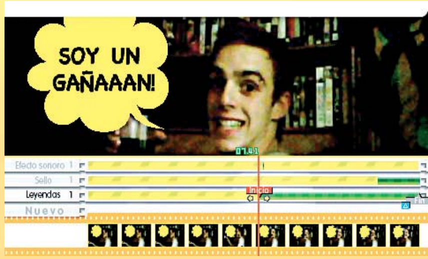
■ Elige entre numerosos efectos y "paridas" antes de sacar una foto, desde unos ojos locos, un puño de boxeo, una corriente eléctrica, fotocomposiciones...



■ Introduce rótulos, letreros y carteles, y elige entre distintas tipografías y tamaños y la colocación del texto... como este emotiva foto de "Candy Candy".



■ Como en las pegatinas japonesas, o purikura, existen una serie "escenarios" incluidos en *Go! Edit*, para que te metas en el "papel" y hagas el indio motivado.



■ El editor de vídeo nos permite introducir "capas", cada una de ellas con un efecto: un bocadillo, un efecto de sonido, un nuevo doblaje, efectos visuales...



■ Tu propio álbum. Desde el menú puedes consultar tus fotos y vídeos almacenados en la memory stick, y borrarlos, agruparlos, hacer una copia para editarlos...

PlayStation Eye: el ojo que capta

PS3 | SONY | CÁMARA EYETOY | VERANO | PRECIO SIN CONFIRMAR



Como era de esperar, Sony trabajaba desde hace tiempo en la evolución de la cámara EyeToy, un invento que revolucionó PS2 y que promete repetir éxito en PS3. PS Eye nos permitirá grabar fotos, vídeo y audio en el disco duro de PS3, y gracias al software de edición *EyeCreate* (que se regalará junto con la cámara), podremos editar nuestro álbum de foto y video.
Las principales bazas de PS Eye es que alcanzará una mayor fluidez y calidad de imagen (hasta 640x480 a 60 frames por segundo), aunque la verdadera revolución estará en el micrófono, que captará la fuente de sonido discriminando ruidos y ecos. Además, la cámara podrá funcionar perfectamente con muy poca luz, contará con dos grados de zoom digital y servirá tanto para juegos de PS3 creados ex-profeso (como los *EyeToy Play* de PS2) como para aprovechar ciertas funciones de la red PlayStation, como las salas de chat o la comunicación en las partidas Online (para, por ejemplo, mostrar nuestra imagen mientras jugamos).
El invento, que llegará en verano a un precio aún no confirmado, también estará respaldado por algunos juegos disponibles para descargar desde la tienda PlayStation, como por ejemplo *Snake Ball*, una puesta al día del clásico *Snake*, en el que controlaremos a la serpiente con el movimiento de nuestro cuerpo. Es sin duda un aliciente más para todos aquellos que ya tienen una PS3 y quieran explotarla al máximo.

CARACTERÍSTICAS

- **Conexión:** mediante USB 2.0 (alta velocidad)
- **Campo de visión:** de 56º a 75º , lente con 2 modos de zoom
- **Grabación de vídeo:** 320x240 a 120 imágenes por segundo o de 640x480 a 60 imágenes por segundo.
- **Calidad de los vídeos:** sin compresión o compresión JPG.
- **Audio:** cuatro canales de entrada, **reducción de ruido y eco.**
- **Otros datos:** se venderá con el software de edición *EyeCreate*, varios modos de grabación (cámara lenta, intervalos...)

LOS PRINCIPALES USOS DE LA CÁMARA

A parte de los juegos que exploten las posibilidades de esta nueva cámara, como el desaparecido *Eyedentify*, PlayStation Eye nos servirá también tendrá otros usos, como por ejemplo chats de vídeo o voz a través del servicio Online de PS3.



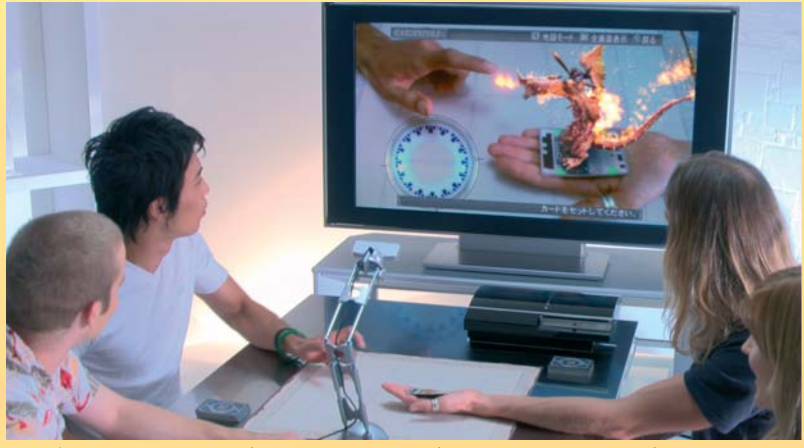
Videoconferencias. Gracias al sistema de chat del servicio Online de PS3, podremos ver a nuestros amigos en salas privadas utilizando el PS Eye.



Como micrófono. Ciertos títulos, como el juego de estrategia *End War* nos permitirán dar órdenes por voz y ahí entrará en juego el micrófono de PS Eye.

EYE OF JUDGEMENT EL PRIMER JUEGO QUE APROVECHARÁ LA CÁMARA

Hasbro y Sony han unido fuerzas para crear un juego original, en el que las cartas coleccionables "de verdad" que tengamos en nuestro poder nos servirán para invocar criaturas en *Eye of Judgement*, un juego de estrategia, en el que tendremos que conquistar cinco de las 9 casillas del tablero. Llegará en otoño y tiene muy buena pinta.



La cámara PS Eye se encargará de identificar el "cibercódigo" de cada carta, para así crear en la pantalla de nuestro televisor una criatura que combatirá contra las de otros jugadores.



Hasbro, la famosa compañía juguetera, será la encargada de comercializar las cartas de juego.



Dominar 5 de las 9 casillas del tablero, lanzando cartas por turnos, será el objetivo del juego.

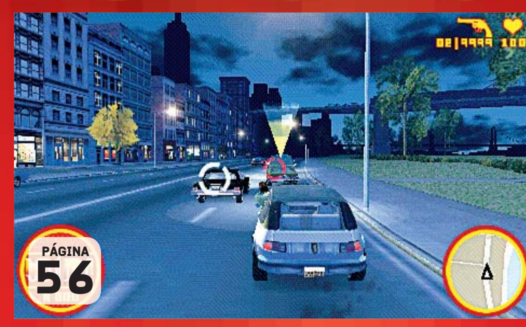
PÁGINA DE PUBLICIDAD



HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX. Descubre la magia de Hogwarts.



PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO. Vive la película en casa.



DRIVER 76. Una saga mítica que resucita en la portátil de Sony,

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 3

PlayStation 2

PSP

JUNIO, UN MES... "DE CINE"

Piratas del Caribe En el fin del mundo, Harry Potter y la orden del Fénix, Shrek Tercero... cada vez más juegos están basados en películas de éxito y, lo que es mejor, el nivel de calidad de estos títulos cada vez es mejor. Pero si lo tuyo no es el cine, tranquilo, que este mes hay propuestas para todos los gustos y para las tres consolas, como la contundente y difícil acción de *Ninja Gaiden Sigma*, pasando por los "gallitos" que te sacará *SingStar Pop Hits 40 Principales* o la divertida conducción de *Driver 76*...





Ryu Hayabusa protagoniza un gran juego de acción que, hoy por hoy, es de lo mejor de PS3.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

Así puntuamos los juegos de PS3. Cuando leáis nuestras reviews de los lanzamientos para PS3 tal vez os sorprendáis al ver algunas notas, que es posible que os parezcan un poco bajas. Os lo explicamos. La razón es que, como siempre que sale una nueva consola, valoramos los juegos en función del potencial de esa consola y no con relación a otros juegos para otras ya existentes. Por ejemplo, un juego para PS3 con un 90 no significa que sea "peor" que un juego para PS2 con un 93 (incluso aunque sean dos versiones del mismo juego). Significa, simplemente, que ese juego merece un 90 en esa consola.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



Código de descriptores



El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:


EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO


JUEGO Play Manía RECOMENDADO



Género	ACCIÓN
Desarrollador	TEAM NINJA/TECMO
Editor	EIDOS
Lanzamiento	3 DE JULIO
Precio	69,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores	1
Jugadores Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS CONCRETOS
Página web	WWW.TECMOGAMES.COM



■ Ninja Gaiden Sigma es un beat'em up con toques aventureros que es una versión mejorada y ampliada de uno de los mejores juegos exclusivos de Xbox.







UN **VERDADERO RETO** SÓLO PARA MAESTROS **NINJA**

Ninja Gaiden Sigma

El letal ninja Ryu Hayabusa va a iniciar un peligroso viaje para recuperar un arma maldita que ha sido robada. Atrévete a acompañarle en su difícil empresa.

La saga *Ninja Gaiden* (o *Shadow Warriors* en Europa) nació en los salones recreativos allá por 1988. Tras unas cuantas secuelas y cerca de 10 años de "descanso", Tecmo la resucitó en la ya extinta Xbox, dando forma a uno de los mejores juegos de ninjas de todos los tiempos: *Ninja Gaiden*. Un año después sacaron una versión revisada con el subtítulo *Black*, con añadidos y mejoras. Pero la revisión definitiva de este título es la que nos ocupa, *Ninja Gaiden Sigma*, una versión ampliada y mejorada del ya de por sí excelente juego de Xbox. Acción trepidante con una puesta en escena espectacular que es de lo mejor que tiene PS3 en este género... Al menos de momento.

***Ninja Gaiden Sigma* narra la historia de Ryu** Hayabusa, un joven ninja cuyo clan tiene como objetivo custodiar un arma maldita: la Espada del Dragón Negro. Por ello, cuando el malvado imperio Vigoor arrasa su aldea y roba la espada, a Ryu no le quedará otra alternativa que iniciar un duro camino para vengarse y recuperar esta peligrosa arma.

» ASÍ DE TREPIDANTE ES EL **CAMINO DEL NINJA**



1 VIBRANTES COMBATES. La base del juego son los combates. Ofrecen múltiples alternativas y requieren que las empleemos a fondo.



2 PLATAFORMAS. No faltarán retos que pondrán a prueba nuestra agilidad, como trampas de pinchos, bolas a lo Indiana Jones, etc.



3 SENCILLOS PUZZLES. En el desarrollo también nos esperan puzzles, la mayoría del tipo de "encuentra un objeto y ponlo en el lugar correcto".

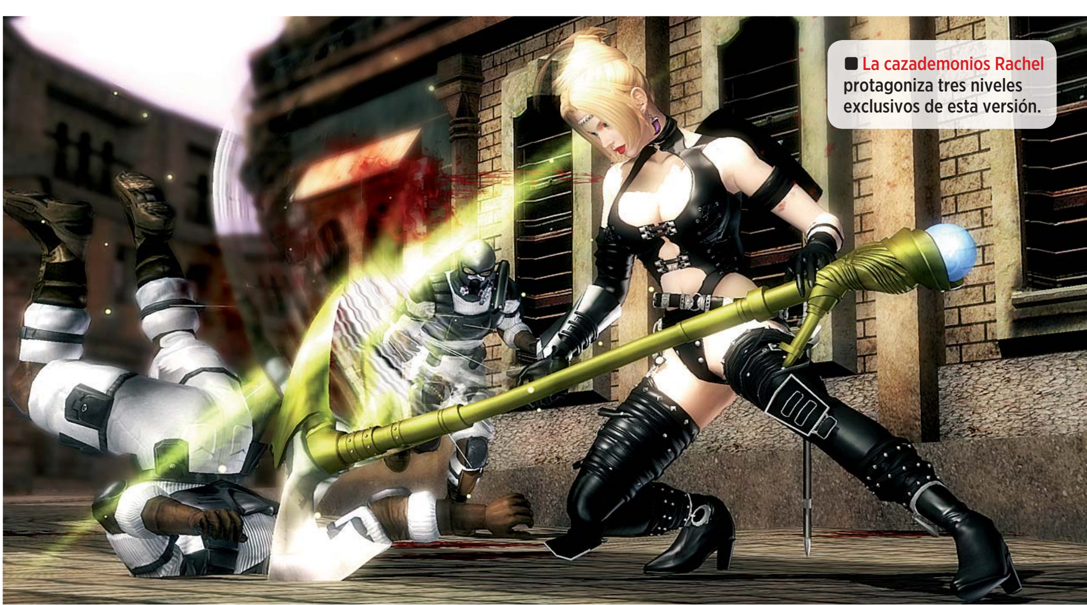
■ Ryu Hayabusa, deberá recuperar un arma maldita que ha sido robada vilmente.



La acción es la protagonista indiscutible del desarrollo. Los combates son realmente trepidantes y están repletos de alternativas.



Nuestros enemigos son los seguidores del Imperio Vigoor, primero ninjas y más adelante demonios de todo tipo, como este dragón de hueso.



La cazademonios Rachel protagoniza tres niveles exclusivos de esta versión.





UN **NINJA** CON MÚLTIPLES **RECURSOS**

Además de sus armas típicas (shurikens, katana...), un buen ninja debe dominar también otro tipo de técnicas, como magias, fintas y bloqueos, correr por el agua...

FINTAS Y BLOQUEOS. Tan importante como atacar es dominar las técnicas de defensa: cubrirse, rodar para esquivar, etc.

MAGIAS NINPO. Hay distintos tipos de magias ninpo y se potencian moviendo el Sixasis, gracias a su sensor de movimientos.



HABILIDADES ESPECIALES. Un maestro ninja como Ryu Hayabusa es capaz de correr por las paredes o por el agua.

Ninja Gaiden Sigma es todo un desafío en forma de beat'em up de frenético desarrollo y explosiva puesta en escena.

Así pues, preparaos para un desarrollo trepidante, estructurado en 19 niveles (16 protagonizados por Ryu y 3 nuevos en los que manejamos a Rachel). En él deberemos demostrar que somos unos verdaderos maestros ninja haciendo gala de nuestras habilidades atléticas y, sobre todo, empleándonos a fondo para abrirnos paso ante la gran cantidad de enemigos que nos esperan. Y es que, aunque en el desarrollo no faltarán puzzles ni zonas plataformeras, la verdadera base del desarrollo son los combates. Unos combates intensos, llenos de alternativas y que requieren bastante habilidad por nuestra parte.

Manejamos armas como katanas, nunchakus , shurikens, un arco... amén de distintas magias y objetos que potencian nuestras habilidades. Además, gracias a nuestro entrenamiento ninja, Ryu será capaz de bloquear y esquivar ataques de distintas maneras, además de aprender nuevas técnicas y combos. Pero aún con todos estos recursos, el desarrollo es un desafío incluso para los más hábiles. Aquí no vale de nada "aporrear" botones". Los enemigos, distintos tipos de ninjas y demonios, nos las hacen pasar "canutas" y sólo a base de dominar todas nuestras habilidades a la perfección lograremos avanzar en el juego. Eso sí, si el desarrollo es demasiado duro para ti, tranquilo, es posible rebajar el nivel de dificultad, haciendo el desarrollo algo más asequible.
Hablando ya del apartado técnico, volvemos a recordar que *Ninja Gaiden Sigma* es una versión mejorada de un juego de Xbox, con todo »



Podemos mejorar nuestras armas y comprar ítems y nuevas técnicas en las tiendas del venerable anciano Muramasa.



En nuestra cruzada visitaremos distintas localizaciones, como ciudades, templos, la aldea natal de Ryu, un zepelín...



Ninja Gaiden Sigma es un juego difícil, digámoslo claro. Pero con tesón, paciencia y habilidad os haréis con él. Y merece la pena.



El juego esconde extras como trajes para Ryu y accesorios para Rachel.



Podemos elegir entre las voces originales en japonés, o bien en inglés.



Podemos manejar varias armas: katanas, espadones, nunchakus, bastones, un arco, shurikens de distintos tipos...





Ninja Gaiden Sigma es una versión de un título exclusivo de Xbox, pero mejorada y ampliada. Supera con creces al original.

lo que ello conlleva. El apartado sonoro no lo han tocado, así que podremos elegir entre doblaje inglés o el original japonés. Y en cuanto a los gráficos, pues ya en su momento eran espectaculares, y en PS3 los disfrutaremos en alta definición (llegando incluso a los 1080p), y corriendo a 60 "frames" por segundo.

Pero aunque pueda disfrutarse a máxima resolución, no deja de ser una versión mejorada de un juego de la pasada generación. Para entendernos: gráficamente está por debajo de lo que PS3 puede ofrecer, aunque eso no quiere decir que no sea espectacular. Y es que, aunque estamos seguros que la propuesta de *Ninja Gaiden Sigma* será superada en PS3, no es menos cierto que te hará pasar un verano muy entretenido, mientras esperas la llegada de los verdaderos bombazos.



No faltarán los jefes finales, realmente duros de pelar...



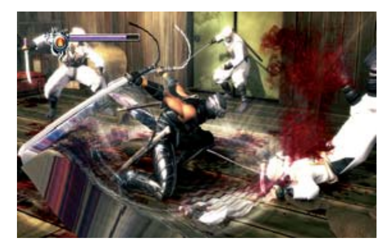
El control responde a la perfección. Además, moveremos el Sixaxis para potenciar las magias o para librarnos de las presas de ciertos enemigos.

NOVEDADES DE LA VERSIÓN DE PS3

Ninja Gaiden Sigma aporta suficientes mejoras y novedades con respecto a la versión original de Xbox, como podéis ver:



3 NUEVOS NIVELES. Están integrados en el desarrollo, y en ellos manejamos a la cazademonios Rachel con sus armas, magias...



NUEVAS ARMAS. Habrá nuevas armas, como un par de espadas llamadas Garra de Dragón y Colmillo de Tigre. Son letales.



A MÁXIMA RESOLUCIÓN. Podremos disfrutar de *Ninja Gaiden Sigma* a 1080p y a 60 "frames" por segundo. Es muy vistoso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su desarrollo, frenético y emocionante, es todo un reto a nuestra habilidad.

» LO PEOR
Puede resultar difícil para algunos. Y si ya lo has jugado en Xbox, pierde su gracia.

Te gustará + que... GENJI DAYS OF THE BLADE



Te gustará + que... ONIMUSHA DAWN OF DREAMS



88	**» GRÁFICOS** En una TV HD impresiona, aunque es una revisión de un juego antiguo.
90	**» SONIDO** Buena banda sonora y efectos. Las voces están en inglés y japonés.
90	**» DIVERSIÓN** Con habilidad y paciencia, disfrutaréis de un desarrollo trepidante.
91	**» DURACIÓN** 19 niveles que no son nada fáciles. Hay desafío y ninjas para rato.
NOTA 90	Un beat'em up intenso y muy divertido que supondrá todo un desafío para los fanáticos del género. Merece la pena.



Género
SHOOT´EM UP
Desarrollador
STARBREEZE STUDIOS
Editor
2K GAMES
Lanzamiento
29 DE JUNIO
Precio
64,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 16 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.2KGAMES.COM/THEDARKNESS/LOCAL/HTM



■ *The Darkness* es lúgubre un shooter subjetivo basado en el famoso cómic de Top Cow (aquí lo edita Norma editorial).







DESATA EL **TERROR** QUE NACE DE LA **OSCURIDAD**

The Darkness

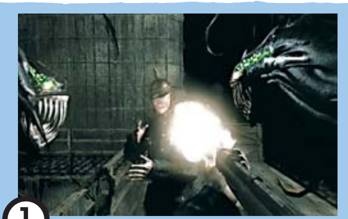
¿Te da miedo la oscuridad? Pues ya puedes superarlo porque las tinieblas serán tu mejor aliado en este escalofriante shoot'em up subjetivo.

Si en *Resistance: Fall of Man* nos enfrentábamos a una plaga de origen alienígena y en *F.E.A.R.* nos temblaba el pulso ante extraños fenómenos paranormales, ahora ha llegado el momento de convertirnos nosotros en el terror de los enemigos. Y eso es precisamente lo que vamos a hacer en *The Darkness*, un salvaje shoot'em up en el que la oscuridad será nuestra mejor aliada...

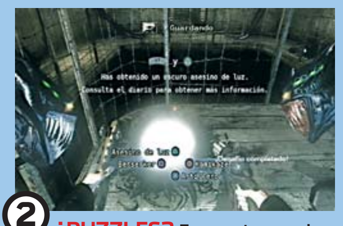
Basado en el cómic del mismo nombre (de la editorial Top Cow, aunque aquí lo publica Norma), *The Darkness* nos pone en la piel de Jackie Estacado, un joven mafioso que hace el trabajo sucio de su familia. Hasta que cumple los 21 años y se despierta en él un don (¿o es una maldición?): una serie de poderes demoníacos que surgen de la oscuridad. Jackie decide utilizarlos para rebelarse contra su familia, desencadenando así una espiral de pesadilla y terror de dimensiones trágicas, que es lo que precisamente lo que narra el juego.

■ Jackie Estacado es un joven mafioso que a los 21 años recibe un ¿regalo? muy especial.

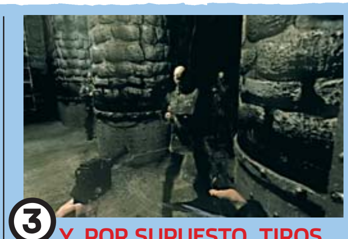
PODERES **DEMONÍACOS** CONTRA LA **FAMILIA FRANCHETTI**



1 **ACCIÓN SOBRENATURAL.** Al amparo de la oscuridad. podemos desatar salvajes poderes demoníacos que son la verdadera gracia del juego.



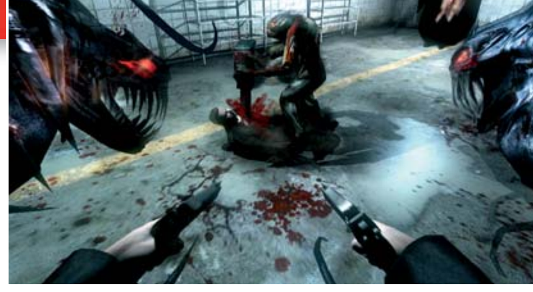
2 **¿PUZZLES?** En nuestro camino nos encontraremos con obstáculos que tendremos que superar usando nuestros poderes que nacen de la oscuridad.



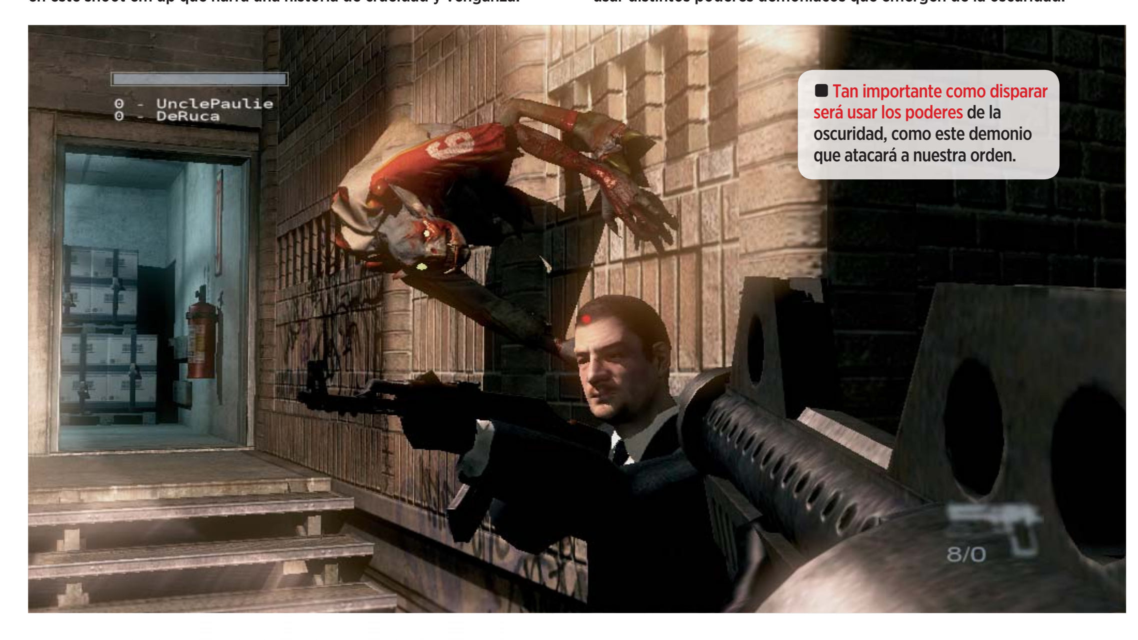
3 **Y, POR SUPUESTO, TIROS.** Además de la oscuridad, podemos contar con todo tipo de armas en los intensos tiroteos que propone el juego.



Jackie Estacado lucha contra la mafia y contra sus demonios interiores en este shoot'em up que narra una historia de crueldad y venganza.



El protagonista recibe una maldición que le otorga la posibilidad de usar distintos poderes demoníacos que emergen de la oscuridad.



Tan importante como disparar será usar los poderes de la oscuridad, como este demonio que atacará a nuestra orden.







LA OSCURIDAD SALE DE DENTRO

La "gracia" de *The Darkness* está en usar los poderes que nacen de la oscuridad, que logran que el desarrollo no sea el típico shooter. Veamos unos ejemplos:



DARKLINGS. Podremos invocar a estos diablillos que nos harán el trabajo sucio (eliminar enemigos), abrirán puertas, etc.



"TENTÁCULOS". Podremos usarlos para desplazar objetos pesados, para acceder a zonas inaccesibles, apagar luces, etc.



AGUJERO NEGRO. Si las cosas se ponen feas, podemos crear un agujero negro que engullirá a los enemigos. Problema resuelto.

Jackie Estacado usa sus poderes demoníacos contra la mafia, en un salvaje desarrollo arropado por una historia brutal.

Así pues, preparaos para un shoot'em up diferente, en el que la puntería con las armas es tan importante como saber utilizar nuestros poderes e incluso el entorno. Además de armas como pistolas, escopeta o uzis, según avancemos se irán revelando distintos poderes. Con los "tentáculos" que surgen de nuestros hombros podremos atacar, desplazar objetos, lanzarlos para llegar a zonas inaccesibles... Podremos crear "agujeros negros" que engullan a los enemigos o invocar a los darkling: pequeños demonios que derrochan humor negro y bastante imaginación a la hora de acabar con los enemigos (de las formas más cruentas).

Hay distintos tipos de estos demonios que podemos invocar (berserker, artillero, kamikaze, asesino de la luz...) y realizarán distintas acciones a nuestras órdenes. Usarlos bien es clave no sólo para afrontar los combates, sino para resolver los puzzles que entorpecerán nuestro camino. Pero todos estos poderes sólo son efectivos al amparo de la oscuridad. Si estamos en una zona luminosa, no seremos más que un pistolero normal y corriente (y vulnerable a los balazos de los enemigos). Por ello, deberemos buscar zonas oscuras o bien crearlas nosotros mismos (disparando a las luces, por ejemplo). *The Darkness* juega constantemente con esta idea de forma inteligente, forjando un desarrollo que no tiene nada de convencional (todo un logro tratándose de un shoot'em up).
Y si hablamos del apartado gráfico, la estética de *The Darkness* es, como no »



Las secuencias de vídeo narran la espeluznante historia. Tienen muchísima calidad.

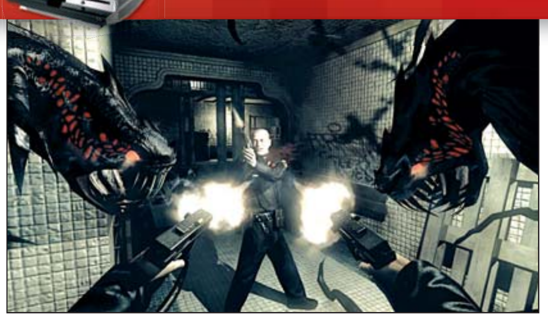


Además de los bajos fondos de New York, visitaremos otros escenarios como una Primera Guerra Mundial de pesadilla.

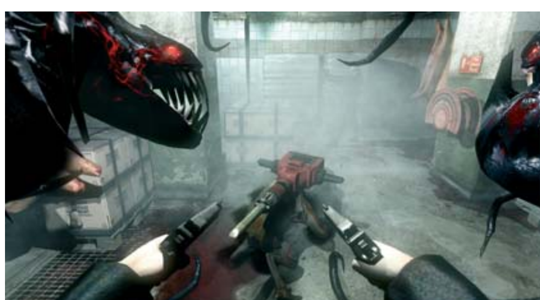


Nuestros poderes sólo son efectivos en las tinieblas. Buscad zonas oscuras o tratad de apagar las luces (disparándolas, por ejemplo).


Las fases esconden objetos ocultos con los que desbloqueamos extras.


Podemos empuñar dos pistolas a la vez, y hay uzis, escopetas, rifles...


Los ciudadanos inocentes reaccionarán de distinta forma si les enseñamos lo que se esconde en nuestro interior o si no lo mostramos.





podía ser de otra forma, oscura y tremendamente fiel al cómic en el que se basa. Sus niveles nos transportan a los bajos fondos de Nueva York (guaridas de mafiosos, túneles de metro, mataderos, etc.), al tiempo que visitamos realidades alternativas (hay una fase en una Primera Guerra Mundial "demoníaca") para conocer las raíces de nuestro poder. En cuanto al diseño de personajes y enemigos, son "clavados" a los cómics, aunque la IA y el modelado de algunos de ellos podría mejorar. Este detalle y los tiempos de carga que padeceremos son los únicos puntos débiles en lo que se refiere a la parcela gráfica. Por lo demás, todo va de lujo (fluidez, efectos de luz, etc.).

Con un oscuro apartado técnico y gran fidelidad al cómic, su desarrollo va mucho más allá de "avanzar y disparar".

Un modo Online para 16 jugadores, en el que podremos manejar a los Darklings, pone la guinda a un shooter diferente. Te obliga a pensar a la vez que disparas y ofrece una historia tan interesante como brutal (firmada por el conocido guionista de cómics Paul Jenkins). Eso sí, el juego, al igual que el cómic, ofrece momentos bastante "gore". Pero si tienes más de 18 años y te apetece disfrutar de un shoot'em up distinto a todo, no dejes de probar *The Darkness.*


Según avancemos en el juego, la oscuridad se irá haciendo más grande en nuestro interior, lo que nos otorgará nuevas y crueles posibilidades.


Los poderes demoníacos nos servirán para acabar con los enemigos de forma realmente "gore". Por eso el juego está orientado al público adulto.

UN MULTIJUGADOR REALMENTE BRUTAL

El modo historia es largo y apasionante, pero además *The Darkness* incluye un potente modo multijugador Online para 16 jugadores.


DISTINTOS SKINS. Podremos elegir entre 7 tipos de Darkling y 15 humanos distintos para las partidas Online.


4 MODOS DE JUEGO: Deathmatch, por equipos, Captura la bandera y el original Superviviente. Y todos muy configurables.

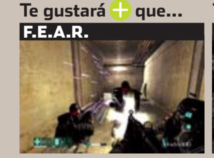

6 MAPAS. El juego incluye "de serie" un total de 6 mapas para las partidas Online, todos basados en escenarios del juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su salvaje historia y variado desarrollo no te dejarán indiferente. Gran multijugador.

» LO PEOR
Algunos escenarios no son muy vistosos, la IA puede mejorar y los tiempos de carga.

Te gustará + que... F.E.A.R.



Te gustará − que... RESISTANCE: FOM



89	**» GRÁFICOS** Salvo algunos escenarios, todo lo demás funciona de maravilla.
86	**» SONIDO** Oscura banda sonora y voces espeluznantes (aunque en inglés).
90	**» DIVERSIÓN** La brutal historia y el salvaje desarrollo te atraparan sin remedio.
88	**» DURACIÓN** No está mal para ser un shooter, y luego te queda el multijugador.
NOTA 88	Un shooter subjetivo tan salvaje como original, que te gustará si buscas algo nuevo en este género y tienes más de 18 años.



La quinta película de Harry Potter inspira un juego en el que explorar con total libertad la más grande recreación de Hogwarts hasta la fecha es la base del desarrollo.

7+

Género
AVENTURA

Desarrollador
EA

Editor
ELECTRONIC ARTS

Lanzamiento
26 DE JUNIO

Precio PS3
69,95 €

Precio PS2
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
1

Jugadores Online
NO

Guardar partidas
AL FINALIZAR TAREA

Página web
WWW.MASTERTHEMAGIC.COM







LOS MISTERIOS DEL **CASTILLO DE LA MAGIA**

Harry Potter y la Orden del Fénix

Los muros de Hogwarts guardan los secretos para detener a Lord Voldemort. ¿Ayudarás a Harry Potter a explorar su escuela para descubrirlos?

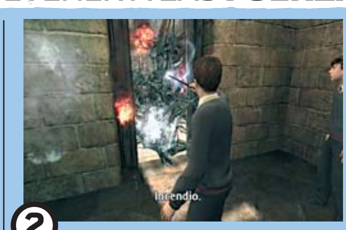
La saga de Harry Potter llega a su momento culminante. Este año sale a la venta el séptimo y último libro, y antes vamos a disfrutar de la quinta película y el juego inspirado en la misma. Un título que nos llega en versiones casi idénticas para PS2 y PS3 (salvando la distancia gráfica), y que nos ha sorprendido por un desarrollo basado en la exploración de la centenaria escuela de magia Hogwarts.

El juego nos convierte de nuevo en Harry, ya adolescente. El joven mago siente cada vez más cercana la amenaza del maligno Lord Voldemort y, para intentar detenerla, forma el Ejército de Dumbledore, un grupo de alumnos de la escuela a los que Harry enseña clandestinamente hechizos para combatir las Artes Oscuras. Y, en el juego, la manera de hacerlo es explorar sin parar. Casi la totalidad de la aventura se desarrolla en Hogwarts y alrededores, un gran escenario por el que nos movemos con total libertad. Y la manera de

PREPÁRATE PARA DETENER A LAS **FUERZAS OSCURAS**



1 EXPLORA A FONDO. Tendrás que recorrer cada rincón de Hogwarts para reclutar a los alumnos que lucharán contra las Artes Oscuras.



2 DESCUBRE SECRETOS. Habla con los cuadros y explora a fondo para descubrirlos. Así desbloquearás extras y aumentarás el poder de tus hechizos.



3 PASA A LA ACCIÓN. De vez en cuando tendrás que combatir usando hechizos de ataque y defensa contra enemigos como Draco y sus amigos.

Harry se prepara para enfrentarse a Voldemort. Sus poderes como mago han aumentado y ha de enseñar a otros alumnos.



Encontrar personajes y objetos y resolver algún que otro enigma usando nuestros hechizos son las claves para avanzar en la trama.



Hogwarts es muy laberíntico, pero si marcamos un personaje o lugar en el Mapa de Merodeador unas huellas en el suelo nos guiarán hasta él.



Aunque sólo manejamos a Harry, Ron y Hermione nos siguen durante toda la aventura, nos dan consejos y nos ayudan con los hechizos.



VERSIÓN PS2: HOGWARTS ES IGUALITO

La versión PS2 tiene exactamente el mismo desarrollo y los mismos escenarios que la de PS3 (sólo cambian algunos detalles, como la colocación de algunos minijuegos). Eso sí, hay algunos tiempos de carga al andar por el castillo, pero apenas de unos segundos. Incluso gráficamente da la talla con respecto a PS3, y llega a un precio más ajustado. Así que es una buena aventura que gana por puntos a su "hermana mayor".

NOTA 84



EL HARRY DE SIEMPRE. El desarrollo es idéntico al de PS3, y Harry conserva todos sus hechizos.



CON TODO DETALLE. Aunque sin tanta definición, el juego presenta un acabado gráfico parecido al de PS3.

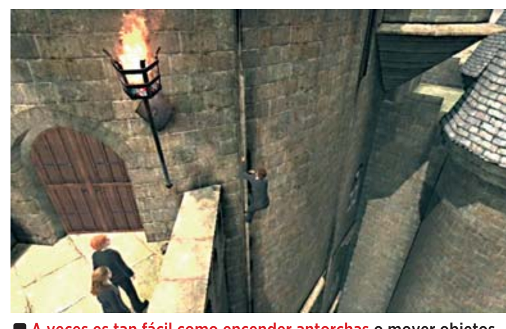
Una enorme y fiel reproducción de Hogwarts, de la que debemos explorar cada palmo, es en realidad la gran protagonista de la aventura.

cumplir los sucesivos objetivos suele ser muy sencilla: encontrar a un determinado personaje o llevarle un objeto, lo que da lugar a un desarrollo muy pausado que nos obliga a recorrer el laberíntico castillo una y otra vez... Aunque afortunadamente contamos con la ayuda del Mapa del Merodeador para localizar personajes y lugares y no perdernos. Eso sí, de vez en cuando nos encontramos con algún enigma más complejo y satisfactorio de resolver, que nos obliga a usar de forma ingeniosa hechizos para levitar o recomponer objetos. También afrontamos algún que otro combate en el que debemos usar hechizos de ataque y defensa.

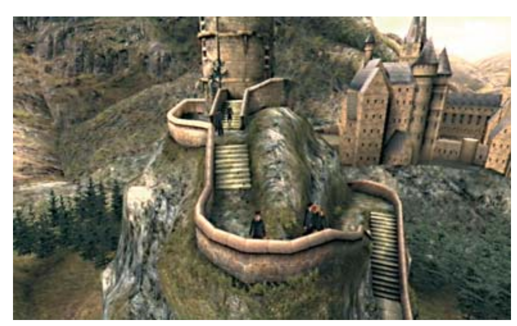
Pero, más allá de la aventura principal, lo mejor del juego son los cientos de secretos que Hogwarts guarda en su interior. Algunos se descubren muy fácilmente: basta con usar nuestros hechizos para descorrer cortinas, recomponer objetos o encender antorchas. También hay que resolver pequeñas tareas para conseguir las contraseñas de los pasadizos que ocultan los cuadros parlantes. Y, lo que es mejor, pensar un poquito y usar nuestros hechizos para resolver sencillos puzzles o explorar a fondo zonas por las que podemos trepar para encontrar secretos. Unas tareas que alternamos constantemente con la misión principal, igual que los minijuegos como partidas de ajedrez, cartas o canicas que nos proponen los alumnos. Y si explorar con total libertad Hogwarts encantará a los fans de Potter, la magnífica ambientación del juego va a volverlos locos: la trama de la película se refleja a la perfección, el doblaje al castellano es de primera y, sobre todo,



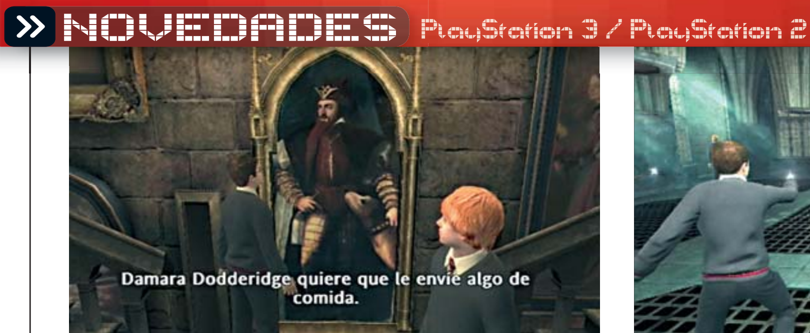
Descubrir sus muchos secretos es lo mejor del juego. Después podemos revisarlos en una galería oculta.



A veces es tan fácil como encender antorchas o mover objetos. Otras, para descubrir secretos, hay que explorar más a fondo.



El acabado gráfico no llega a impresionar, pero sí es verdad que algunos de los parajes de Hogwarts son bastante bellos.



■ Los atajos de los cuadros sirven para moverse rápido por el castillo.



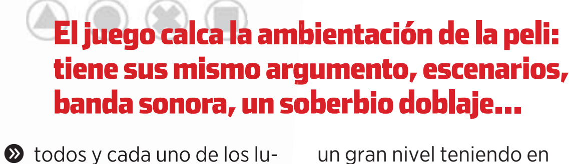
■ En las clases que da Harry a otros alumnos aprendemos los hechizos.



■ Todos los personajes son perfectamente reconocibles: desde Harry y sus amigos hasta secundarios como Dumbledore.







El juego calca la ambientación de la peli: tiene sus mismo argumento, escenarios, banda sonora, un soberbio doblaje...

» todos y cada uno de los lugares del castillo son idénticos a los que vemos en el cine, y están recreados con un buen nivel de detalle gráfico, que destaca sobre todo en PS3 por su belleza. Eso sí, los modelos se los personajes no alcanzan un gran nivel teniendo en cuenta lo que la nueva consola de Sony puede ofrecer, pero desde luego son más que reconocibles.

Así que la nueva aventura de Potter es un juego realmente peculiar. Su desarrollo pausado y basado en la exploración no se parece en nada a los juegos de acción que suelen inspirar las películas de éxito, y no gustará a todos los jugadores. Pero los fans de Harry Potter van a disfrutar mucho recorriendo libremente su universo durante las más de 20 horas que les llevará acabar la historia y descubrir todos los secretos de Hogwarts. ■

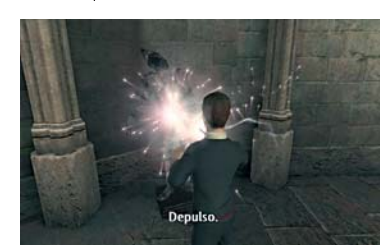
■ Entre las tareas secundarias están las clases de los profesores.



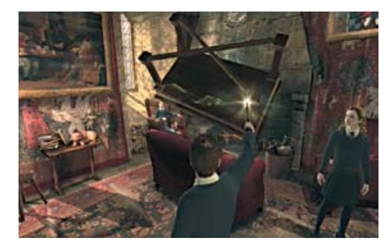
■ Hogwarts también esconde minijuegos: partidas de naipes, canicas y hasta un torneo de ajedrez contra los mejores jugadores de la escuela.

» Y DALE CON LA VARITA, HARRY

El sistema de magia es intuitivo: la varita reproduce los movimientos del stick derecho, distintos para cada uno de los hechizos.



MIRA QUÉ FÁCIL. Cada encantamiento se ejecuta con un movimiento distinto del stick. Hay una decena de hechizos distintos.



PARA EXPLORAR. Hechizos como Wingardium Leviosa (hace levitar objetos) son básicos para descubrir secretos.



PARA PELEAR. Podemos atontar a los enemigos, petrificarlos, crear un escudo...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Poder explorar a nuestros antojo Hogwarts y descubrir todos sus secretos.

» LO PEOR
Su desarrollo es sencillo y con poca acción, y puede dejarte frío si no te gusta Potter.

Te gustará + que... **SHREK TERCERO**



Te gustará – que... **SPIDER-MAN 3**



81	**» GRÁFICOS** Normalitos, aunque destacan algunos escenarios de Hogwarts.
90	**» SONIDO** Gran doblaje al castellano y la genial música de la película.
80	**» DIVERSIÓN** Explorar Hogwarts te divertirá sobre todo si te gusta Potter.
85	**» DURACIÓN** Si buscas todos los secretos te durará más de 20 horas.
NOTA 82	Una singular aventura de desarrollo pausado y centrado en la exploración, que refleja muy bien el universo Potter.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
EUROCOM
Editor
DISNEY INTERACTIVE
Lanzamiento
YA A LA VENTA
Precio PS2
39,95 €
Precio PSP
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA NIVEL
Página web
HTTP://DISNEY.GO.COM

Las dos últimas películas de la saga inspiran esta aventura, en la que la lucha con espadas y la exploración son las claves.

NAVEGANDO A TODA VELA **HACIA LA AVENTURA**

Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Explorar los 7 mares, librar duelos a espada y experimentar la vida del pirata... Hace falta estar loco para no acompañar a Jack Sparrow en su nueva aventura.

Con la ambiciosa misión de trasladar a nuestras consolas el inmenso espectáculo de la película más grande de la temporada, llega a PS2 *Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo*, una aventura de acción que recorre los episodios segundo y tercero de la saga ("El Cofre del Hombre Muerto" y la reciente "En el Fin del Mundo").

En las 12 misiones del juego revivimos la lucha de Jack Sparrow y sus aliados por evitar que los malvados Davy Jones y Lord Beckett acaben con la piratería. En cada fase manejamos a un personaje, todos con las mismas habilidades: Jack, Will Turner, Elizabeth o el Capitán Barbossa. Y visitamos selvas, puertos, galeones y hasta mundos de ultratumba, en los que nos libramos de decenas de enemigos con nuestra espada. El número de "combos" es reducido, pero las luchas son intensas debido a la habilidad de los enemigos (salvajes, soldados o hasta muertos vivientes) que nos obligan a defendernos y contraatacar a la velocidad del rayo. Además, el desarrollo aña-

CÓMO SE FORJA UNA **LEYENDA DE LA PIRATERÍA**

1 **LUCHANDO SIN PARAR.** Unos pocos "combos" con la espada, y te medirás a decenas de enemigos.

2 **EXPLORANDO UN POCO.** Recorre escenarios para encontrar misiones secundarias, minijuegos...

3 **¡DANDO ESPECTÁCULO!** En escenas en las que hay que pulsar botones en el momento justo.

Jack Sparrow mantiene en el juego la excentricidad y el humor que le han hecho triunfar en el cine.



A lo largo del juego manejamos 4 personajes: Jack Sparrow, Will, Elizabeth y el Capitán Barbossa.



Las batallas contra los jefes finales recrean los momentos más espectaculares de las dos películas.



El apartado gráfico no es muy lucido, pero se reconoce perfectamente a los protagonistas.

VERSIÓN PSP: ¡A LA CONQUISTA!

La aventura principal de *En el Fin del Mundo* es idéntica en desarrollo y jugabilidad en PS2 y PSP, aunque los gráficos lucen un poco mejor en la pantalla de la portátil. Eso sí, el número de retos para dos jugadores es menor, limitándose a partidas de minijuegos como dados o póquer. Lo uno por lo otro...

NOTA 80



DOS CONSOLAS, UN JUEGO. En jugabilidad y desarrollo las versiones de PSP y PS2 son iguales.



¿UNA PARTIDITA? Hay minijuegos para dos jugadores de cartas, dados...

Jack Sparrow y sus amigos abordan PS2 con una aventura que mezcla acción y la exploración de exóticos entornos.

de toques aventureros: hablamos con personajes que nos ofrecen sencillas tareas secundarias (jugar minijuegos, explorar en busca de otros personajes...). Y también hay combates con jefes finales y escenas en las que debemos pulsar botones en el momento justo para superar peligros, redondeando un desarrollo entretenido pero al que le falta un punto de emoción al resultar fácil.

Además se refleja toda la magia de las pelis, ya que se ha incluido su magnífica banda sonora, se reconoce bien a los protagonistas, el doblaje es correcto y hay momentos de humor que propios de la delirante personalidad de Jack. La pena es que la aventura sea corta (unas 9 horas), pero podemos revisitar los niveles para realizar las tareas secundarias pendientes (y desbloquear así extras) y jugar toda una serie de desafíos y duelos para 2 jugadores que alargan la duración. Así que aunque no sea tan espectacular como la peli, el juego mantiene su encanto.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Refleja bien el espíritu desenfadado y aventurero de la saga cinematográfica.

» LO PEOR
Exceptuando algún combate más intenso, resulta facilito y le falta algo de emoción.

Te gustará + que... SHREK TERCERO



Te gustará − que... LEGO STAR WARS 2



79	**» GRÁFICOS** Sencillos escenarios y personajes, aunque éstos son reconocibles.
86	**» SONIDO** El doblaje cumple y se ha incluido la genial música de las películas.
79	**» DIVERSIÓN** Peleas, exploración, minijuegos... Es entretenido, pero facilito.
82	**» DURACIÓN** 9 horas de aventura, pero muchos retos y desafíos para 2 jugadores.
NOTA 80	Una aventura de acción que refleja la simpatía de las películas y entretiene con un desarrollo variado... Aunque también facilón.



Al margen de la aventura hay retos y duelos para 2 jugadores, como acabar con un determinado número de enemigos en tiempo límite.



La espada es el arma básica, pero también contamos con armas a distancia con un número limitado de usos: un trabuco, cuchillos...





■ 30 exitazos del pop más actual se dan cita en la última edición del "karaoke" de Sony. Y lo mejor es que la mayoría son españoles: Melendi, Malú, Coti, El Canto del Loco...

Género
MUSICAL
Desarrollador
LONDON STUDIO
Editor
SONY
Lanzamiento
20 DE JUNIO
Precio con micros
59,95 €
Precio sin micros
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 8
Modo Online
NO
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
HTTP://ES.PLAYSTATION.COM

■ La voz de Bono, cantante de U2, será una de las pocas que oigas en inglés en esta nueva entrega.



■ Desde el Punk Pop de Pignoise al nuevo estilo disco más bailable de Dover están presentes en el Set List.

OPERACIÓN TRIUNFO EN EL SALÓN DE TU CASA

Singstar Pop Hits 40 Principales

Deja de usar cucharas o palos de escoba, con *SingStar* y sus micrófonos puedes convertirte en una estrella sin salir de casa.

Singstar vuelve a la carga con nada menos que 30 éxitos musicales del pop, la mayoría en castellano. Al igual que en anteriores entregas, usamos la voz con la ayuda del micrófono para marcar el tono, ritmo y pausas de cada canción. Ya sea en solitario por el placer de cantar solo, formando un dueto o en una "encarnizada" batalla de equipos, la diversión está servida.

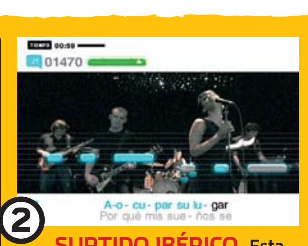
Podemos escoger entre cantar las canciones normales o sus versiones reducidas, así como varios medleys de distinto tipo. Además podemos tener el vídeo clip original de fondo o usar el EyeToy para vernos en pantalla y hasta grabar nuestros mejores gorgoritos en la memoria. Pero lo mejor es su modo multijugador, que ofrece animados piques, como los de "pasar el micrófono", que hacen las partidas mucho más entretenidas. Un juego ideal para animar las fiestas.



■ Convertirte en la estrella del pop está a tu alcance con *SingStar Pop Hits*.

MUCHO MÁS QUE DAR LA NOTA

A parte de ofrecer un buen repertorio de éxitos nacionales y algunos que otros internacionales, *Pop Hits* se complementa gracias al genial uso de la cámara EyeToy y sus efectos de imagen. Detalles así hacen que la calidad del título mejore de manera más que notable.



1 **SÉ EL PROTAGONISTA.** Gracias a la EyeToy saldremos por la tele a la vez que cantamos.

2 **SURTIDO IBÉRICO.** Esta vez los artistas españoles nos ofrecen sus mejores éxitos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Poder cantar los mejores temas del pop nacional y sus geniales modos multijugador .

» LO PEOR
Que no tenga más canciones o que no te guste la selección de Los 40 Musicales.

82	**» GRÁFICOS** Los vídeos originales de fondo, con calidad televisiva.
90	**» SONIDO** Impecable, solamente versiones originales.
87	**» DIVERSIÓN** Perfecto para animar reuniones de amiguetes a base de piques.
86	**» DURACIÓN** Si lo tuyo es el micro tienes juego para rato. Y más con amigos.
NOTA 86	A poco que te guste cantar, y te vayan los temas pop, con esta edición de *SingStar* te lo vas a pasar en grande.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Naruto protagoniza una aventura en la que la libertad de movimiento, las técnicas ninja y las peleas multitudinarias son las protagonistas.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
NAMCO BANDAI
Editor
ATARI
Lanzamiento
JUNIO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
UZUMAKI.NAMCOBANDAIGAMES.COM

LA NUEVA **AVENTURA** DE LA ESTRELLA DEL **ANIME**

Naruto: Uzumaki Chronicles

El "sucesor espiritual" de Goku vuelve a PS2 dejando a un lado la lucha uno contra uno para protagonizar una aventura repleta de acción.

El aspirante a ninja más fanfarrón del anime está decidido a hacerse un hueco en PS2. Su segundo juego en llegar a Europa es *Naruto: Uzumaki Chronicles,* un título a caballo entre la acción y el rol que nos invita a demostrar que, cuando no hay adultos en la aldea, Naruto y sus amigos pueden defenderla de cualquier peligro.

El desarrollo gira en torno a las misiones, que como en el manga van desde escoltar cargamentos o entrenar con Kakashi a investigar extraños robos y repartir publicidad de una tienda. Todas ellas están ordenadas y agrupadas por distintos niveles de dificultad, pudiendo elegir el orden en el que las cumplimos... Aunque habrá que completar un número de ellas antes de que se nos ofrezcan otras nuevas. A pesar de que sus objetivos no sean muy variados, siguen de manera más o menos fiel la trama del manga y, entre misión y misión, podemos recorrer libremente el mapa y acceder a objetivos secunda-

El joven aprendiz de ninja Naruto es el protagonista, aunque está acompañado de otros personajes de la serie.





1 **PELEAS ESPECTACULARES.** Durante las misiones de Naruto nos esperan numerosos combates.



2 **MEJORA.** Los héroes "crecen" y aprenden nuevas habilidades gracias a un curioso sistema de placas.



3 **A TU AIRE.** Cada zona que visitamos queda a abierta para que volvamos cuando queramos.



El juego refleja el espíritu de la serie, desde su humor a las técnicas características de cada ninja.


Los combates son sencillos, pero gozan de buen ritmo y ganan en profundidad al aprender técnicas.



Personajes del manga, como el maestro de Naruto, aparecen en la aventura para darnos consejos.

» MINIJUEGOS: EL DESCANSO DEL GUERRERO

Como no todo va a ser pelear contra ejércitos de ninjas y monos enfurecidos el juego incluye simpáticos minijuegos para relajarse y de paso, conseguir bonus que nos vendrán muy bien para ampliar nuestro catálogo de técnicas.


SÉ EL SENSEI. Enseña al joven Konohamaru las técnicas ninja (repite la secuencia de botones).



JUEGA A LOS DADOS. Contra el rey mono y enséñale quien tiene suerte...

rios y minijuegos. Por otro lado, allí donde flaquea la trama, el componente de acción se encarga de nivelar un poco la balanza, ofreciendo combates bastante divertidos. A los típicos combos y magias se une la posibilidad de alternar el luchador que queremos usar en mitad de la batalla y así hacer uso de sus técnicas especiales durante unos valiosísimos instantes.

Uzumaki Chronicles nos deja unos divertidas y variadas peleas gracias a la posibilidad de alternar luchadores.

En lo que respecta al apartado gráfico, *Uzumaki Chronicles* deja una impresión más que aceptable, ya que personajes y escenarios son clavaditos a los de la serie, manteniendo el espíritu original del anime. Las voces, aunque en inglés, vienen con subtítulos en castellano y la música no desentona con el conjunto. Una pena que carezca de opciones multijugador, que la cámara a veces moleste y que los enemigos no den mucha guerra. Pero, a pesar de esto, *Uzumaki Chronicles* tendrá hueco asegurado entre los fans de Naruto, Sasuke y compañía.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El apartado gráfico es bueno y las técnicas de lucha son variadas y fieles a la serie.

» LO PEOR
Tras las dos primeras horas se puede hacer un pelín repetitivo y poco duradero.

Te gustará + que... DYNASTY WARRIORS 5



Te gustará − que... KINGDOM HEARTS II



83	**» GRÁFICOS** Alegres y coloristas, muy fieles al estilo de la serie de animación.
82	**» SONIDO** Patadas, puñetazos y gritos ninjas, más que suficiente.
79	**» DIVERSIÓN** Aunque la historia no entretenga mucho, las batallas cumplen.
70	**» DURACIÓN** Su principal defecto ya que 25 misiones pueden hacerse cortas.
NOTA 80	Una aventura repleta de acción que podría haber llegado más lejos si hubiera cuidado detalles como la duración.



Escenarios, diseño de personajes... todo destila el inconfundible sabor de la serie, un detalle que agradecerán sus miles de fans.


En todas las misiones contamos con 2 personajes y podemos alternar su control en cualquier momento, cuando queramos.



16

Género
ROL

Desarrollador
ATLUS

Editor
KOEI

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
49'95 €

Textos
INGLÉS

Voces
NO TIENE

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
EN PUNTOS CONCRETOS

Página web
WWW.ATLUS.COM/DEVILSUMMONER



Esta nueva entrega de la saga *Shin Megami Tensei* nos propone una trama y ambientación propia de las aventuras de Sherlock Holmes, aderezadas con demonios, combates por turnos...

Los combates son aleatorios y son tan abundantes que llegan a cansar en determinados momentos.

La cuidada estética es uno de sus puntos fuertes, aunque técnicamente el juego parece algo anticuado.

¡DEMONIOS! ¿POR QUÉ HAY TANTOS **COMBATES**?

Shin Megami Tensei: Devil Summoner

Una investigación paranormal con toques de cine negro nos invita a bajar al infierno... o a invocarlo sobre la Tierra.

La saga *Shin Megami Tensei* vuelve a PS2 combinando la invocación de demonios típica de la saga con una original ambientación de principios de siglo. Así, en *Devil Summoner* encarnamos a un invocador que, trabajando como detective, se ve involucrado en un secuestro. A pesar de que la trama tarda en arrancar, resulta interesante y cuenta con los originales toques y situaciones a los que nos tiene acostumbrados la saga.

El sistema de juego gira en torno a la invocación, captura y fusión de demonios que usamos en combate. Sin embargo, los constantes combates aleatorios llegan a resultar agobiantes, pues salvo en tiendas, bares y otros interiores, todo está plagado de monstruos. Si le perdonas este fallo, y un apartado técnico pobre y anticuado a estas alturas, *DS* te ofrecerá muchas horas de diversión, una ambientación diferente y un argumento fabuloso.

Raidou Kuzunoha es el protagonista, un detective del año 1900 inmerso en uno de sus casos.

PONDRÁS A LOS **DEMONIOS** DE TU PARTE...

Como en anteriores entregas, los combates son una de las piezas central del juego, y en ellos se entremezclan los demonios con las mejores virtudes de los combates por turnos y en tiempo real.



1 **CAPTURA.** Debilita a los demonios en combate para poder capturarlos y luego utilizarlos.



2 **INVOCA.** Podemos invocar muchos demonios en un mismo combate, pero sólo uno a la vez.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Una interesante trama, muchas horas de juego y una excelente dirección artística.

» LO PEOR
Combates constantes y un apartado técnico propio de la generación de los 32 bits.

68	**» GRÁFICOS** Comparados con otras entregas de la saga son muy pobretones.
60	**» SONIDO** La falta de voces es un pecado, y la música es bastante irregular.
72	**» DIVERSIÓN** Un buen guión interrumpido por demasiados combates.
80	**» DURACIÓN** Tan extenso como los grandes RPG, con doce largos episodios.
NOTA 70	Un juego de rol que gustará a los aficionados al género, pero que puede cansar rápido por sus excesivos combates.

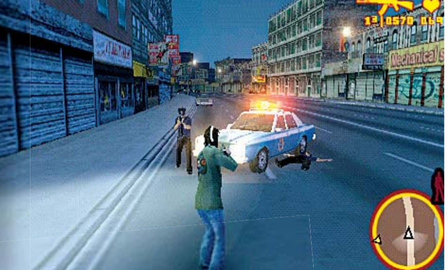
PÁGINA DE PUBLICIDAD



Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
UBISOFT
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores WI-FI
HASTA 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
HTTP://DRIVER.UK.UBI.COM/



La saga *Driver* se estrena en PSP con una aventura exclusiva y que no pierde las señas de identidad de la serie: acción a raudales y la conducción más espectacular.







ACCIÓN Y VELOCIDAD PARA CONVERTIRTE EN EL REY DE LOS BAJOS FONDOS

Driver 76

Música disco, ropa de llamativos colores, coches "macarras"... Sí, los 70 se han instalado en PSP y sólo un tipo duro como tú puede conseguir el dominio de Nueva York.

La exitosa saga *Driver* se estrena en PSP con una aventura especialmente desarrollada para la portátil, pero que conserva las principales virtudes de los juegos para PS2. A saber, espectaculares momentos de conducción a los mandos de los más variados vehículos, aderezados con intensos tiroteos a pie y todo bajo la perspectiva de una "aventura mafiosa".

La trama nos pone en el pellejo de un rufián de baja estofa que se ve envuelto en problemas con las mafias de Nueva York, en plena década de los 70. Para salir con vida debemos cumplir diversas misiones (persecuciones policiales, traslado de cargamentos evitando a las bandas rivales...), tanto a pie como conduciendo. Lo buenos es que a la hora de conducir nos pondremos a los mandos de un montón de vehículos (motos, deportivos, camionetas) y cuando vayamos a pie manejaremos un potente arsenal con el que nos enfrascaremos en tiroteos contra los rivales. Además, junto a las misiones princi-

Ray, nuestro protagonista, se ve envuelto en mil enredos con las diferentes mafias de Nueva York, en una trama propia de cualquier película de "polis y ladrones" de los 70.



APRENDE LO QUE VALE **EL PRECIO DEL PODER**



1 **LA CIUDAD ES TUYA.** Recorre la ciudad con toda libertad, buscando misiones principales o "trabajitos" que te proporcionen "pasta" y otros extras.



2 **TIPO PARA TODO.** El juego alterna misiones de conducción con algunas a pie. En todas ellas la sencillez de manejo es la clave de la diversión.



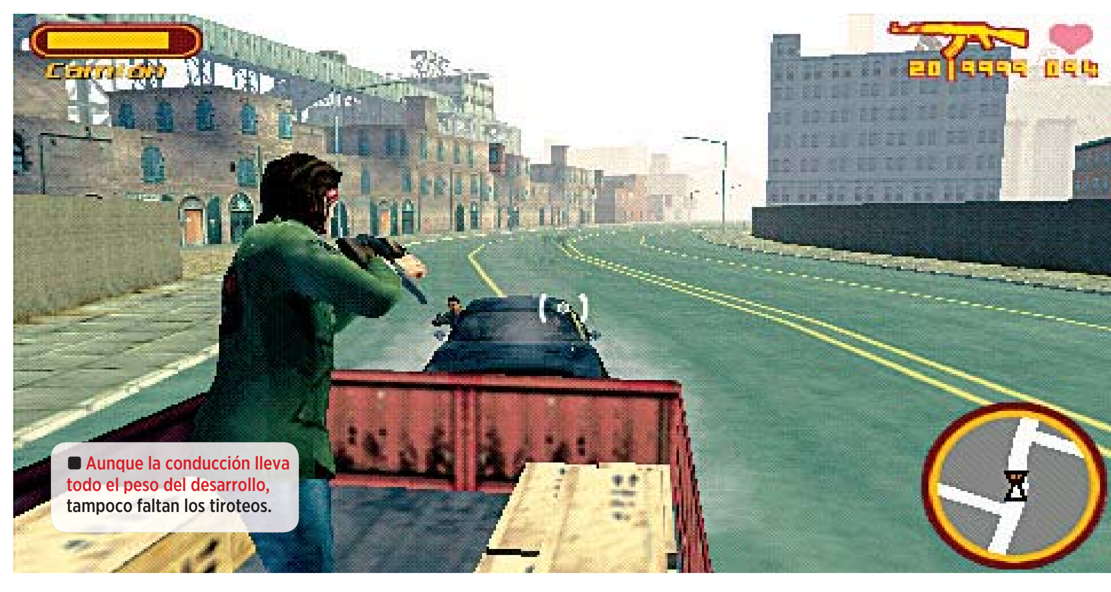
3 **VIAJE EN EL TIEMPO.** La ambientación "setentera" es una de sus mejores bazas, quedando plasmada en la música, los vehículos, diálogos, etc.



■ Asciende entre los mafiosos cumpliendo todo tipo de "trabajitos": atracando bancos, huyendo de la policía, colocando de explosivos...



■ El accesible sistema de conducción nos permite controlar a la perfección la gran variedad de vehículos que ofrece el juego.



■ Aunque la conducción lleva todo el peso del desarrollo, tampoco faltan los tiroteos.





pales que hacen avanzar la trama, encontramos misiones secundarias repartidas por toda la ciudad (una lograda recreación de la ciudad de los rascacielos de los 70 y que podemos recorrer con total libertad), que nos reportarán dinero y diversos extras. Y aunque la mayoría de las misiones son poco originales, y las que se desarrollan a pie son demasiado "simplonas", el impagable sistema de conducción y una ambientación de lujo

Tiroteos y una conducción variada se unen con el carisma de una saga clásica y una gran ambientación y jugabilidad.

(banda sonora con algunos de los mejores temas de los años 70, estupendo doblaje al castellano...), ponen a nuestro alcance una jugabilidad fuera de duda.
Por si fuera poco, el apartado técnico se completa con unos más que cumplidores gráficos, cuya única pega es la falta de detalle en algunas partes de la ciudad.

A todo esto hay que sumar variadas opciones multijugador, entre las que destaca la posibilidad de intercambiar los coches que consigamos (y tuneemos). Lo único malo es que el modo Historia se hace corto, ya que si nos ceñimos a las misiones principales no ofrece más de 4-5 horas de juego. Una lástima, puesto que *Driver 76* tiene el suficiente carisma para no convertirse en un simple clon de *GTA* y ofrece una interesante oferta de juego, especialmente en lo que a conducción se refiere. En suma, una alternativa diferente y muy recomendable para los amantes del género de las "aventuras de mafiosos". ■



■ La trama del juego se desarrolla por medio de unas originales viñetas que parecen recién sacadas de un cómic de la época.



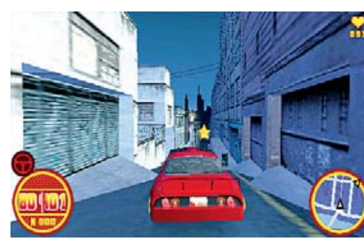
■ Si hacemos el "bandarra", la policía pondrá todos los medios para capturarnos y sólo poniendo tierra de por medio lograremos despistarla.

» DESCUBRE LOS SECRETOS DE LA CIUDAD

Junto con las misiones principales, encontramos objetivos secundarios que nos reportan ganancias y jugosos extras.



DALE AL TUNING. Modifica los coches de tu garaje con motores más potentes, inyecciones de "nitro", lunas blindadas, etc.



LLUVIA DE ESTRELLAS. Encuentra las estrellas doradas repartidas por toda la ciudad para conseguir jugosos extras.



A TODO GAS. Entre las misiones secundarias encontramos varios tipos de carreras de velocidad y por "checkpoints".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación del juego es total y los vehículos responden a las mil maravillas.

» LO PEOR
Si sólo nos centramos en las misiones principales, el juego se hace muy corto.

Te gustará + que... **GANGS OF LONDON**



Te gustará − que... **GTA VICE CITY STORIES**



88	**» GRÁFICOS** La ciudad está bien recreada, aunque le falta algo más de "vida".
90	**» SONIDO** Excelente gracias al doblaje y a los temas musicales "setenteros".
88	**» DIVERSIÓN** Un gran control y la variedad de misiones aseguran la diversión.
82	**» DURACIÓN** Modo Historia corto, aunque el multijugador alarga el juego.
NOTA 86	Cuidada ambientación y libertad de acción para un título, que sin llegar a la altura de *GTA*, está entre lo mejorcito del género.

16

Género
ACCIÓN TÁCTICA

Desarrollador
ZIPPER INTERACTIVE

Editor
SONY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio con Headset
49,95 €

Precio sin Headset
39,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores WI-FI
HASTA 16

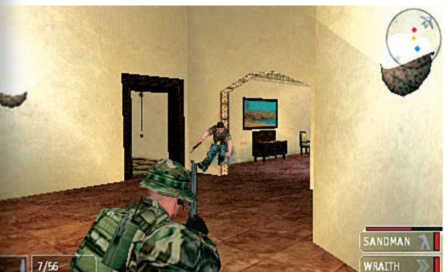
Modo Online
HASTA 16 JUGADORES

Guardar partidas
ENTRE MISIONES

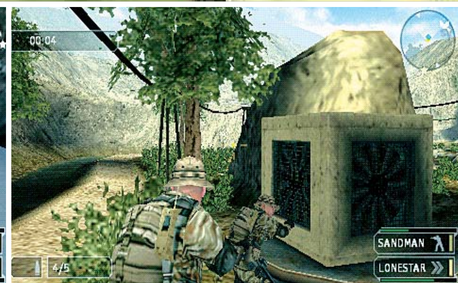
Página web
WWW.SOCOM-HQ.COM



Esta segunda entrega para PSP nos vuelve a ofrecer la mejor acción táctica, tanto para el juego individual, como en sus variadísimos modo multijugador.







¿QUIERES LA MEJOR **ACCIÓN TÁCTICA**? ¡SEÑOR, SÍ, SEÑOR!

SOCOM: FireTeam Bravo 2

Aunque puedes optar por la acción directa, planear el ataque y comandar bien a tu aliado es el camino más fácil.

Prepara tus armas porque ya están listos los más reñidos tiroteos, tanto en solitario como en compañía.

La saga de acción táctica *SOCOM* vuelve a PSP manteniendo su esquema habitual: estamos al frente de un grupo de operaciones especiales, en el que manejamos a un comando y damos órdenes a otro (atacar un objetivo, ofrecer fuego de cobertura...), para cumplir todo tipo de objetivos militares. Por supuesto, la clave de la victoria será un buen planteamiento táctico y elegir con acierto el arsenal para hacer frente a los terroristas.

Y si la acción no falta en el modo para un jugador, no perdáis de vista sus opciones WI-FI (hasta 16 jugadores) y Online, que ofrecen una gran variedad de modos de juego.

Si a todas estas virtudes le unimos un control efectivo y un conjunto técnico de nota, el resultado es un juego repleto de tiroteos que, si bien no supone una revolución respecto al anterior *SOCOM* de PSP, sí mejora algunos aspectos (IA de enemigos y aliados o control, entre otros), e introduce nuevos elementos (ataques aéreos, posibilidad de elegir entre tres soldados aliados como apoyo...), que hacen de él una buena muestra de la mejor acción táctica, especialmente si lo tuyo es el juego en compañía.

Gracias a su compatibilidad con *SOCOM Combined Assault*, podemos transferir diversos extras de PSP a PS2: nuevas armas, misiones especiales...

EL LADO TÁCTICO DE LA **GUERRA**

Para vencer a los astutos enemigos, hay que elegir bien. Tanto las armas adecuadas (hay más de 40) como a tu compañero.



1 **ELECCIÓN VITAL.** Elige tu aliado entre un especialista de armas pesadas, un francotirador o un soldado experto en el sigilo.



2 **A LA ORDEN.** Las órdenes se dan mediante un sencillo sistema de control o con el headset.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sencillo y completo sistema de control, el realismo bélico y el divertido multijugador.

» LO PEOR
Fallos en la detección de impactos y lo difícil que es moverse rápido en zonas estrechas.

86	**» GRÁFICOS** Muy sólidos en general, aunque les falta un poquito de detalle.
87	**» SONIDO** Música de película y un soberbio trabajo en el doblaje al castellano.
86	**» DIVERSIÓN** Acción a raudales con un cómodo control y variados modos de juego.
89	**» DURACIÓN** Modos Online y Offline... Encierra muchísimas horas de juego.
NOTA 87	Sin revolucionar la saga, ofrece mejoras sustanciales y grandes dosis de acción tanto para un jugador como multijugador.



■ PS2/PSP ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 22 DE JUNIO ■ 39.95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.ACTIVISION2007.ES

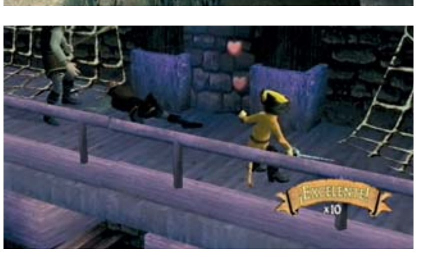
Shrek Tercero



■ Shrek y sus amigos protagonizan esta variada aventura en la que tendrán que salvar Muy Muy Lejano.

Shrek Tercero es una simpática aventura de acción inspirada en la peli que está ahora mismo en los cines, aunque también incluye situaciones nuevas. En ella manejamos al ogro y a algunos de sus amigos (Fiona, Asno, el Gato con botas...), cada uno con sus habilidades. El desarrollo mezcla plataformas, sencillos puzzles, minijuegos y acción pura y dura, incluyendo jefes finales y hasta guiños al gran *God of War*. Eso sí, la dificultad es muy baja y el apartado gráfico es justito, por lo que sólo los más pequeños disfrutarán de esta aventura.







» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
74	80	81	80

NOTA 77 Una variada aventura de acción que por sencillez (en todos los aspectos) está recomendada para los más pequeños.

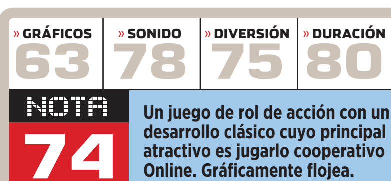
■ PS3 ■ ROL DE ACCIÓN ■ SOE/EA GAMES ■ YA DISPONIBLE ■ 69,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.ES.EA.COM

Untold Legends Dark Kingdom

La saga de juegos de rol de acción *Untold Legends* salta a PS3 con *Dark Kingdom*, otro "hack & slash" en el que exploraremos un vasto mundo fantástico combatiendo contra todo tipo de monstruos y mejorando al héroe usando puntos de experiencia y el equipo que recojamos. Lo mejor vuelve a ser la posibilidad de jugarlo con amigos (incluso Online). Lo peor es su apartado gráfico, muy por debajo de lo que puede ofrecer PS3.



■ Elige tu héroe de entre tres tipos prefijados y explora y combate en este mundo fantástico de espada y brujería.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
63	78	75	80

NOTA 74 Un juego de rol de acción con un desarrollo clásico cuyo principal atractivo es jugarlo cooperativo Online. Gráficamente flojea.

■ PS2/PSP ■ LUCHA ■ PROEIN ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.LEGENDOFTHEDRAGON.COM

Legend of the Dragon

Basada en la serie de animación homónima, *Legend of the Dragon* es un juego de lucha en 3D que nos pone en la piel de los principales personajes de la serie. En el modo Historia podremos elegir a uno de los dos protagonistas (Ang o Ling) y seguir la trama de la serie. Y también podremos manejar a 16 luchadores más en el resto de modos de juego (versus, supervivencia, combates por equipos, etc.). Lo malo es que como juego de lucha es muy simplón y técnicamente está a años luz de los mejores del género.



■ Hay 18 luchadores, con pocos golpes por personaje, aunque podremos transformarnos y hacer super ataques.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
68	76	73	78

NOTA 73 Sólo los fanáticos de la serie perdonarán la simpleza de sus combates y sus pobres gráficos. Hay opciones mucho mejores.



[Y ADEMÁS...]

■ PSP ■ JUEGO DE CARTAS ■ KONAMI ■ YA DISPONIBLE ■ 39.95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.KONAMI-EUROPE.COM

» Marvel Trading Card Game

Los fans de Marvel se frotarán las manos con este juego de cartas. Tras elegir bando (héroes o villanos), nos sumergimos en un modo Historia (avanzando como si fuera un cómic) o en batallas contra un amigo. En ambos casos, las peleas se resuelven por turnos, usando los poderes de las cartas. Profundo, aunque lento.



NOTA 75 Un juego de cartas que explota bien el universo Marvel. Sus combates por turnos son algo lentos.

■ PS2/PSP ■ ESTRATEGIA ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISP. ■ 29,95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

» Great Battles of Rome

Bajo el sello del prestigioso canal de TV Historia, *Great Battles of Rome* nos permite conocer a fondo los entresijos del imperio romano tomando parte en sus batallas reales más famosas. Tiene buenas opciones estratégicas, pero gráficamente es muy, muy pobre. Una pena, ya que no salen muchos juegos de este tipo.

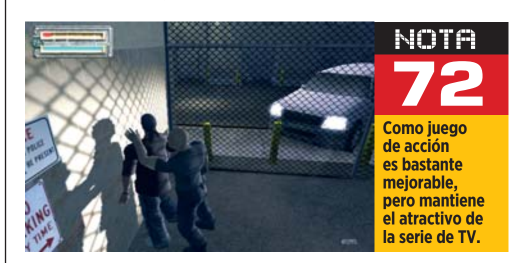


NOTA 66 Estrategia en la Roma clásica con mucho rigor histórico. Lástima que sus gráficos sean tan mediocres.

■ PS2 ■ ACCIÓN ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISPONIBLE ■ 39.95 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR. ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

» The Shield

Inspirado en la serie de TV "The Shield. Al Margen de la Ley", este juego de acción en tercera persona presenta una trama nueva pero manteniendo a los principales personajes de la serie (los actores prestan su imagen y voz). Tiene detalles originales, aunque gráficamente es bastante tosco.



NOTA 72 Como juego de acción es bastante mejorable, pero mantiene el atractivo de la serie de TV.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PSP.

PARA QUE **HABLES** POR LOS CODOS... EN TUS PARTIDAS

TIPO	**HEADSET**
COMPATIBLE	**PS3**
COMPAÑÍA	**LOGITECH**
PRECIO	**69,99 €**
TELÉFONO	**91 375 33 69**

Mobile Pro Headset



Si te gusta jugar Online con tu PS3 y buscas un headset de categoría para hablar con tus amigos, aquí te presentamos uno de los mejores.

» **ERGONOMÍA:** Al contar con un sistema de clip, resulta muy cómodo de poner puesto que se puede ajustar perfectamente a la forma de nuestra oreja. Además, se puede colocar en el lado izquierdo o en el derecho indistintamente, como nos resulte más cómodo. Además, la enorme almohadilla que recubre el "altavoz" evita que nuestro oído se resienta tras utilizarlo un largo período de tiempo. Y como además pesa muy poco (menos de 30 gramos, pues... ¡casi ni nos enteraremos de que lo llevamos puesto!

» **FUNCIONAMIENTO:** Muy simple, pues no es más que un auricular Bluetooth para móviles que se empareja a nuestra PS3 mediante un sencillo ajuste (tenéis que registrarlo como dispositivo Bluetooth en el menú "Ajustes de Accesorios" y luego elegirlo como dispositivo de audio). Una vez que la consola y el auricular estén emparejados, podemos usarlo para hablar con los amigos con total fiabilidad en partidas Online (a juegos como *Resistance: Fall of Man, Call of Duty 3*, etc.) o simplemente para usar el chat por voz.

» **PRESTACIONES:** Tiene una autonomía de hasta 10 horas y un radio de transmisión de 10 metros. Además, su micrófono neutraliza los ruidos parásitos, asegurando sonido de calidad incluso en entornos ruidosos.

» **COMPATIBILIDAD:** Además de funcionar sin problemas en PS3, es perfectamente compatible también con otros dispositivos que tengan Bluetooth, como teléfonos móviles u ordenadores. Eso sí, si buscáis un headset que también os funcione en PS2, lógicamente este modelo no os valdría (para que funcionara en ambas consolas tendría que ser USB).

» **ACABADO Y EXTRAS:** Es ligero, está realizado con materiales de primera y luce un diseño elegante. Incluye adaptador de corriente y tiene dos años de garantía.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Por comodidad y prestaciones, es de los mejores headset que hemos probado... Aunque no es precisamente muy barato.

■ **Si quieres hablar con tus amigos durante tus partidas Online, este headset Bluetooth es de los mejores modelos que puedes encontrar.**



■ **Con esta pequeña botonera ajustamos el volumen. El otro botón es útil si lo usáis con un móvil: rechazar llamadas...**



PS3 | 49,99 € | JOYTECH | 91 636 39 25

» HDMI Trilink Switcher

No es que abunden las fuentes que usen HDMI pero es cierto que las TV actuales sólo cuentan con una o dos de estas entradas. Este "ladrón" permite conectar 3 fuentes distintas y seleccionarlas mediante un mando a distancia. Lo malo es que no incluye ningún cable HDMI por lo que tendremos que tener ya uno.. Necesita suministro de energía, mediante el adaptador AC clásico o a través de un cable USB (incluido) conectado a la PS3.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

PS3 | 19,95 € | NOBILIS | 91 185 81 64

» Cable HDMI Subsonic

Si quieres disfrutar de la tan cacareada alta definición, además de una TV HD, vas a necesitar un cable por componentes o, mejor aún, un cable HDMI como éste. Siempre que tu TV cuente con por lo menos una entrada HDMI, usa un cable como éste y podrás disfrutar de la alta definición a distinta resolución (720p, 1080i o 1080p dependiendo de si tu TV es HD Ready o Full HD). Verás tus juegos y películas en Blu-ray con tu PS3 con una calidad que te dejará boquiabierto...

» VALORACIÓN: MUY BUENA

PS3 | 19,99 € | JOYTECH | 91 636 39 25

» Fusion Cooling Fan

Para aquellos jugadores que temen que a su PS3 le dé un recalentón, Joytech presenta este sistema de refrigeración. Se trata de 3 ventiladores que se acoplan en la parte trasera de la consola y extraen el aire caliente de la misma. La alimentación se realiza mediante un cable USB conectado a la propia PS3. No hacen demasiado ruido, pero algo si que molesta el zumbido. Sólo para casos muy extremos.

» VALORACIÓN: BUENA

BUSCANDO LA **SENCILLEZ** A LA HORA DE **CONDUCIR**

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS3/PS2/PSONE**
COMPAÑÍA	**TRUST**
PRECIO	**39,95 €**
WEB	**WWW.TRUST.COM**

Predator Steering Wheel

Para todos aquellos que busquen un volante fiable, sencillo de manejar y con un precio asequible para todos los bolsillos, aquí tenemos la solución a vuestros anhelos...

ANCLAJE: Se pueden usar las ventosas que hay en la base o una sargenta bastante más sólida que las ventosas. No tenemos quejas en este apartado, la verdad.

ERGONOMÍA: El volante es pequeño y cómodo. Está recubierto de goma, pero los botones son de difícil acceso. La base de los pedales es diminuta, un fallo bastante importante.

SENSIBILIDAD: Se puede elegir entre un total de seis niveles diferentes mediante una simple combinación de botones, por lo que nadie quedará insatisfecho en este aspecto. El tacto es bastante bueno, aunque no llega a la altura de los reyes del género.

PEDALES: Además de pequeños, poseen un recorrido bastante escaso lo que hace difícil dosificar la intensidad de la frenada o aceleración.

COMPATIBILIDAD Y EXTRAS: Cuenta con conector dual, así que es compatible con las tres consolas de Sony (y con PC) y con todos los juegos disponibles. Salvo por la posibilidad de escoger el grado de sensibilidad, no cuenta con más extras.

VIBRACIÓN: No se te desmontarán las muñecas precisamente. La vibración es bastante discreta.

ACABADO: Materiales de decente factura en los dos módulos y diseño atractivo. No cuenta con muchos lujos, pero tampoco defrauda. A un nivel intermedio entre sus competidores.



Con un buen diseño y materiales más que decentes, este volante es una buena opción.



VALORACIÓN: BUENA

Un volante que, pese a sus defectos (que los tiene), no te dejará "tirado" en ninguna de tus carreras. Asequible.

UN **MANDO** PENSADO PARA **"SPIDER-FANS"**

TIPO	**PAD**
COMPATIBLE	**PS2/PSONE**
COMPAÑÍA	**H. DE NOSTROMO**
PRECIO	**16,90 €**
TELÉFONO	**91 144 06 60**

Spider-Man 3 Gamepad

Ni su preciso lanzarredes, ni su infalible sentido arácnido, ni siquiera su gran fuerza y prodigiosa agilidad. El mejor arma de Spider-Man es este mando inspirado en su última película.

ERGONOMÍA: Es un poco más voluminoso que el Dual Shock 2 aunque tampoco demasiado, por lo que resulta bastante cómodo.

STICKS Y CRUCETA: Los sticks no están nada mal, aunque son algo duros. Lo peor es la cruceta, que no resulta demasiado fiable.

BOTONES: Aunque no poseen mucho recorrido, son analógicos y cumplen bien con su función. A los habituales hay que sumar dos botones más, uno de turbo y otro de slow.

VIBRACIÓN: Rotunda y contundente, sus motores de vibración lo acercan mucho a la del Dual Shock 2.

EXTRAS: Si exceptuamos los dos botones ya mencionados (turbo y slow), no tiene nada más.

ACABADO: Los materiales son de una calidad más bien "normalita" (de ahí su ajustado precio). El sobrio diseño se inspira en el traje negro de origen alienígena que luce Spider-Man en su última película.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Un pad con un gran diseño que suple su ausencia de extras y sus pocos defectos con un gran precio. Para fans de Spidey.



Un pad "normalito" cuyo diseño y ajustado precio gustará a los fanáticos de Spider-Man.



PADS

1. **DUAL SHOCK 2** — SONY » 29,95 €. El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.
2. **ADVANCE ANALOG** — JOYTECH » 19,95 €. Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.
3. **T-MINI 2 IN 1 VIBRATION** — THRUSTMASTER » 17,90 €. Un pad cómodo, fiable y compatible para PS2 y PC, a un precio irresistible.



VOLANTES

1. **LOGITECH G25** — LOGITECH » 299,99 €. Por calidad, funciones y acabado, el mejor volante para PS2 y PS3.
2. **GT FORCE PRO** — LOGITECH » 139,95 €. Si te gusta conducir, no dudes en gastarte algo más en este volante.
3. **GT 2 IN 1 FORCE FEEDBACK** — THRUSTMASTER » 84,90 €. Un volante soberbio con licencia de Ferrari y compatible con PS2 y PC.



ALTAVOCES

1. **LOGITECH 5.1 Z-5500** — LOGITECH » 399,95 €. El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.
2. **INSPIRE 5.1 GD 580** — CREATIVE » 199,95 €. Materiales de calidad, buen diseño y una gran relación calidad-precio.
3. **INSPIRE 5.1 5500D** — CREATIVE » 199 €. Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

LO MEJOR PARA PSP

1. **PLAYGEAR POCKET** — LOGITECH » 19,95 €. Es la funda de PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones.



2. **DISCO DURO 4 GB + BATERÍA X2** — ARDISTEL » 199,95 €. Es un pack bastante caro, pero os aseguramos que merece la pena.



3. **ALTAVOCES SOUND SYSTEM** — LOGIC 3 » 69,95 €. Pon tu PSP a todo volumen con el mejor soporte con altavoces.



LO MEJOR PARA PS3

1. **SIXAXIS** — SONY » 49,95 €. Detección de movimientos, gran diseño y ligero como una pluma.



2. **CABLE HDMI SUBSONIC** — NOBILIS » 19,95 €. Una gran opción para ver tu PS3 en televisores de Alta Definición.



3. **LOGITECH CHILLSTREAM** — LOGITECH » 34,99 €. Manten el mando bien agarrado gracias a su ventilador antisudor.



TE CONTAMOS NUESTRAS PRIMERAS EXPERIENCIAS EN EL **MUNDO VIRTUAL** DE PS3

Bienvenidos a una nueva vida en home™ BETA

Imagina que tienes una vida virtual paralela, con un personaje parecido a ti, con tu propio apartamento para invitar a tus amigos y tener charlas privadas, participar en distintos juegos o incluso ver una película o tus fotos. Pues bien, deja de soñar porque en Octubre llega a PS3 el servicio gratuito Home y promete ser una revolución en toda regla. PlayManía ha tenido la suerte de estar entre los elegidos para testear el sistema y os mostramos el diario de nuestras primeras vivencias...

Día 1 Me creé a mí mismo

Lo primero que tuvimos que hacer fue **descargar Home** de la tienda PlayStation e instalarlo en el disco duro de la consola. Y lo siguiente, como es lógico, ha sido **crearnos un avatar**, es decir, la imagen que nos va a representar en Home. Por suerte teníamos muchas opciones a nuestra alcance y **pudimos definir desde el color de piel al tamaño de los pómulos**, sin olvidarnos de la ropa o los accesorios (relojes, gafas...). Eso sí, por ahora es "un mundo perfecto", vamos, que por ahora no podemos ser bajitos ni gordos.



Podemos definir nuestro peinado, color de piel, ojos... aunque todavía faltan opciones, como poder crear "gordos".



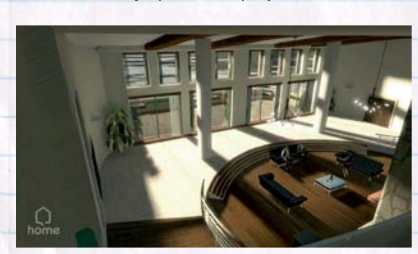
Dispondremos de un montón de accesorios, como gafas, auriculares o gorros...Y en el futuro habrá muchos más.

Día 2 ¡Me voy de casa antes de los 34!

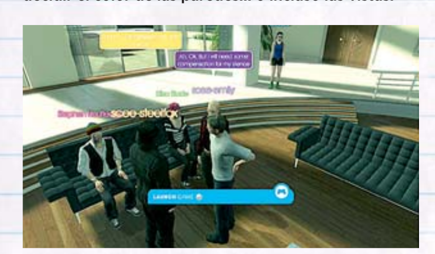
Las hipotecas están por las nubes, pero en Home **todos los usuarios tendrán su apartamento gratis** desde el primer día. El nuestro ya tiene todo tipo de mesas, sofás, sillas, objetos decorativos, cuadros... e incluso hemos cambiado la vista que se ve desde nuestras ventanas. Con estas facilidades, no hay quien se queje...



Puedes adornar tu piso con mesas, sofás o sillas, decidir el color de las paredes... o incluso las vistas.



El apartamento básico (gratuito) puede mejorar y ser de lujo... Lo que seguramente será de pago.



Invita a tus amigos a tu piso y habla con ellos en privado, inicia una partida con ellos, enseña tus fotos...

Día 3 PSP, tu consola para todo

En cualquier momento, con pulsar START, sacamos nuestra **PSP virtual** del bolsillo y accedemos a **todo tipo de menús de opciones y configuración**. Así, podemos movernos entre las distintas zonas de Home (nuestro apartamento, la zona de juegos,...) o incluso ver nuestra lista de amigos. Incluso podemos cambiar el color de nuestra PSP o el fondo de pantalla...



Nuestra PSP ofrece muchas opciones: desplazarnos por las distintas áreas de Home, ver mis mensajes...

Día 4 Salimos a conocer gente

Home es mucho más que tu apartamento. Hoy por hoy **existen varias zonas que podemos visitar** (en el futuro habrá más), aunque una de ellas, la **sala central**, es donde se dan cita los usuarios que quieren conocer gente. Lógicamente, es una "torre de babel" y **encontraremos gente de toda Europa** que hablarán sus respectivos idiomas (algunos sueltan demasiados tacos, por ejemplo los ingleses). Lo mejor es que podemos utilizar distintos métodos de comunicación: **hablar directamente por el headset, escribir utilizando un teclado, frases predefinidas y animaciones.**





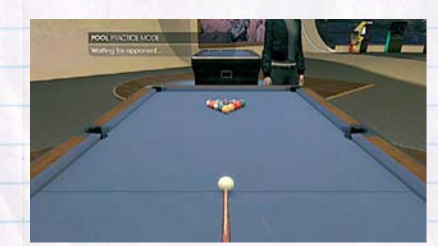
Voz, texto, animaciones, frases predefinidas... podemos utilizar muchos medios para hablar con otros jugadores.

Día 5 Nuestra primera cita para jugar...

Tanto si tienes amigos como si no, puedes hacer más cosas aparte de comunicarte. Existe una **zona de juegos**, en la que es posible disfrutar de partidas de **billar y bolos** para varios jugadores, o incluso disfrutar de **máquinas recreativas** (para un solo jugador). Son minijuegos gratuitos muy sencillos pero bastante divertidos.



La sala de juegos ofrece billar, bolos y recreativas. Si todo está ocupado, tendrás que esperar tu turno...



Los bolos y el billar ofrecen un sistema de juego sencillo, que busca la habilidad en cada "tirada".



Hay cuatro máquinas recreativas distintas, de clara inspiración en los clásicos de los años 80.



Día 6 Queda para ir al cine

Otra de las salas más importantes será el **"Home Theater"**, donde se proyectan todo tipo de contenidos, **desde trailers de juegos a películas enteras** y contenido creado por los propios usuarios. Por ahora, lo único que se puede ver es un trailer de "Spider-Man 3" (tarda dos minutos en cargar). Eso sí, no se puede ver a pantalla completa ¿quizá en a partir de octubre?



El cine es una única pantalla que muestra el trailer de Spider-Man 3, aunque en el futuro habrá salas.



Día 7 Practica deportes

Esta zona aún no está disponible, pero ya está confirmada para octubre. En ella encontraremos más **minijuegos inspirados en deportes como el golf, el fútbol o el boxeo**, sin olvidar los inigualables concursos de triples para varios jugadores. Gracias a las infinitas posibilidades de Home, podemos esperar en este sentido ampliaciones de todo tipo, **ya que Home es un entorno "abierto" que puede crecer tanto como sus creadores y la comunidad quieran** y demanden.



Concursos de triples, tiro de penalties... no faltarán los minijuegos basados en los deportes más conocidos.

Día 8 Mi sala de triunfos

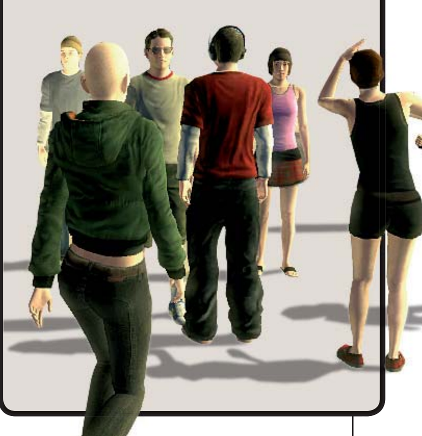
Tampoco está operativa en este momento, pero en el futuro, cuando completemos un juego, ganemos un campeonato Online o consigamos los mejores tiempos en una carrera, conseguiremos trofeos... y éstos se exhibirán en Home. **Podremos tener salas privadas de trofeos**, para enseñárselos sólo a los amigos, así como zonas públicas. En esta zona también **podremos mostrar vídeos de nuestras mejores hazañas**... pero como decimos, aún no lo hemos podido probar.



La zona de trofeos mostrará nuestros "logros" de forma gráfica. Incluso tendremos una sala privada con vídeos...

» Y EN EL FUTURO...

De aquí a octubre, Home va a seguir creciendo y ofreciendo novedades interesantes, como por ejemplo, la posibilidad de enseñar en nuestro apartamento las fotos y vídeos que tengamos en el disco duro o llamar a un número de teléfono virtual de otros usuarios de Home. Y esto es sólo el principio...

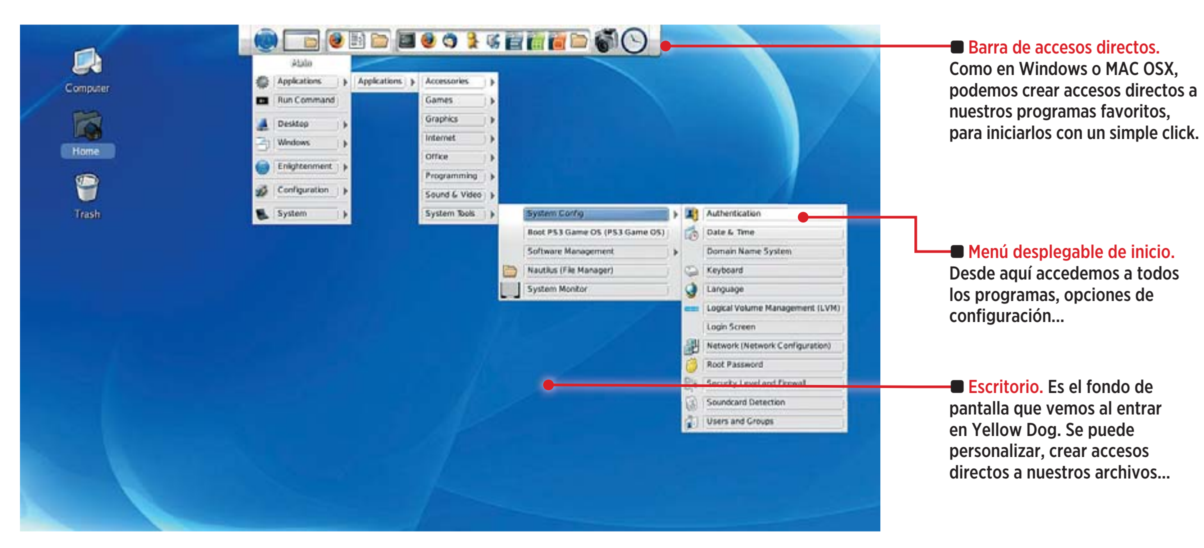


TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA **INSTALAR LINUX** EN TU PS3

Convierte tu PS3 en un ordenador

Una de las posibilidades más atractivas de PS3 es instalar un sistema operativo en su disco duro. De este modo convertimos la consola en algo parecido a un ordenador... aunque el proceso no es fácil. A continuación te indicamos los pasos básicos para lograrlo.

Si tienes un PC en casa, ya sabes lo que puedes llegar a hacer con él: ver nuestros archivos guardados en el disco duro por medio de un sistema de ventanas, consultar el correo electrónico, utilizar programas de mensajería instantánea, escribir documentos de texto... Incluso ver archivos de vídeo en el popular formato Divx. Pues bien, ¿qué te parecería poder hacer todo eso y mucho más con tu PS3? Pues te alegrará saber que ya es posible gracias a Yellow Dog, una versión de Linux diseñada para funcionar en PS3. Aunque no nos engañemos: el proceso para instalarlo no es precisamente fácil que digamos. Para empezar, parte del proceso de instalación está en inglés, a lo que hay que sumar dificultades extra si no tienes una televisión HD. Pero tranquilos, que nosotros os vamos a indicar los requisitos previos y algunos consejos para iniciar la instalación en modo texto (televisores no HD). Eso sí, si sólo quieres utilizar la consola para jugar, ver fotos y realizar el resto de funciones básicas que ofrece PS3, ten presente que no te traerá a cuenta instalar este sistema operativo.



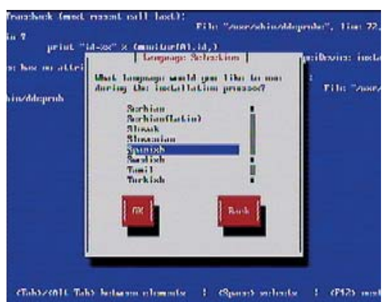
Barra de accesos directos. Como en Windows o MAC OSX, podemos crear accesos directos a nuestros programas favoritos, para iniciarlos con un simple click.

Menú desplegable de inicio. Desde aquí accedemos a todos los programas, opciones de configuración...

Escritorio. Es el fondo de pantalla que vemos al entrar en Yellow Dog. Se puede personalizar, crear accesos directos a nuestros archivos...



Terrasoft es la creadora de Yellow Dog y en su página hallarás útil información... en inglés.



Si no tienes una tele HD el proceso se debe realizar en formato texto... que es menos bonito.



Yellow Dog ofrece dos aspectos, uno "ligero" (Gnome) y otro más recargado (Enlightenment).

¿QUÉ NECESITO PARA INSTALAR YELLOW DOG LINUX EN MI PS3?

Esta es, probablemente, la pregunta que más veces nos habéis hecho llegar los buzones de la revista. A continuación os indicamos todo lo que necesitáis (archivos y hardware) para poder iniciar el proceso de instalación.

Para realizar el proceso de instalación, necesitas los siguientes "ingredientes":

- **Ratón** y **teclado USB** (o Bluetooth).
- **PC con conexión a Internet.**

Con el PC, debes descargar los siguientes archivos:

- **Yellow Dog Linux 5.0** http://mirror.mcs.anl.gov/yellowdog/iso/yellowdog-5.0-phoenix-20061208-PS3.iso
- **Otheros.self** http://www.terrasoftsolutions.com/support/installation/ps3/otheros.self
- **Otheros.bld** http://www.terrasoftsolutions.com/support/installation/ps3/otheros.bld

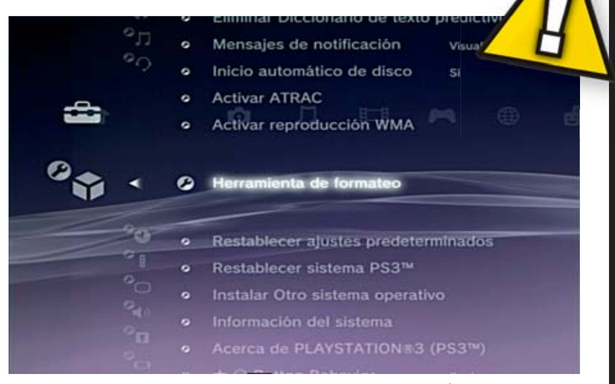
El primero es el sistema operativo (en formato ISO, cópialo en un DVD con el PC), Los otros dos archivos, otheros.bld y otheros.self, **son los encargados iniciar la instalación y arrancar la consola en modo Linux**. Estos últimos debes copiarlos en una memoria externa (Memory Stick, SD...) en la carpeta OTHEROS, que a su vez debe estar dentro de una carpeta PS3 a nivel raíz. Sólo así podrás iniciar la instalación...

Un ratón y un teclado (USB o Bluetooth) son imprescindibles para poder instalar Linux en PS3.

ANTES DE EMPEZAR...

... es necesario tener presente un último, e importante, detalle. Para poder instalar el sistema operativo, es necesario crear una partición en el disco duro, es decir, reservar una parte de su capacidad para poder instalar Yellow Dog Linux.

Para crear dicha partición, en el menú principal ve a Ajustes, Ajustes de Sistema, Herramienta de Formateo, Formatear Disco Duro.
Como en los ordenadores, esta partición no es más que "dividir" parte del espacio del disco duro para el sistema operativo. A la hora de formatear el disco duro, puedes elegir entre varias opciones, como hacer una partición para Linux (con dejar 10 gigas para el sistema operativo es más que suficiente). Eso sí, ten presente que al formatear perderás toda la información que tengas guardada en el disco duro (cópialo en un disco duro USB, Memory Stick y otro dispositivo antes de proceder). Con la opción "Aplicación de respaldo" (también en Ajustes) puedes hacer una copia de seguridad de todo lo que tengas guardado en el disco duro de la consola (fotos, partidas salvadas...) y así copiar todos los datos de una sola vez en una memoria externa (USB, Memory Stick...).



■ La herramienta de formateo te permite crear una partición para el sistema operativo Yellow Dog, pero ojo, perderás todos los datos al crearla.

LA INSTALACIÓN PASO A PASO

Cuando tengas todos los archivos descargados de Internet y el disco duro preparado... llega la hora de la verdad. El proceso de instalación en sí no es complicado, pero si has copiado mal los archivo otheros o no tienes una tele HD... se puede complicar.

El proceso de instalación está muy automatizado y, en teoría, no deberías tener muchos problemas. Eso sí, asegúrate de que los archivos otheros.bld y otheros.self están copiados en una memoria externa y en la ruta indicada (X://PS3/OTHEROS).
Una vez iniciado el proceso, el siguiente escollo puede ser que dejes de ver la imagen. Si eso pasa es porque no tienes una tele HD, y por lo tanto, cuando aparezca la expresión kboot: en pantalla, escribe "install-text" para cambiar el modo de instalación.

1

■ Comienza la instalación. Para iniciar el proceso de instalación ve a Ajustes de sistema y allí encontrarás la opción "Instalar otro sistema operativo". Si estás listo, pulsa ✖...

2



■ Si has colocado los archivos otheros como te hemos indicado, en una memoria externa, en la carpeta OTHEROS, verás esta pantalla. Pulsa de nuevo ✖ para copiarlos en el disco duro.

3



■ Al copiar los archivos otheros en tu PS3, acabas de abrir la puerta que te permite instalar Linux. Para ello, debes cambiar una opción en Ajustes de Sistema, Sistema predeterminado, Otro sistema...

4



■ Elige Otro sistema operativo. Sigue la ruta indicada en el anterior paso y elige esta opción. Así podrás comenzar la instalación pura y dura de Yellow Dog, aunque no sin antes recibir un aviso...

5



■ Salir de PS3. Si pulsas ✖, cada vez que reinicies y arranques tu PS3, no verás los menús de la consola, sino el instalador de Linux. Pero no te preocupes, que tiene solución... y al final la damos.

6



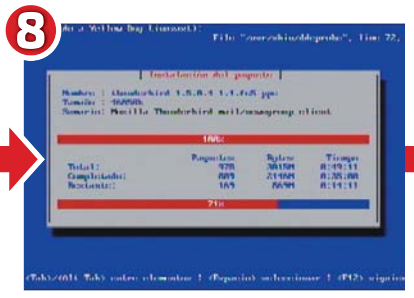
■ Tras salir de PS3, verás esta pantalla con dos pingüinos. Eso es que ha comenzado el arranque de la instalación. Introduce el CD de Yellow Dog y espera a que cambie la pantalla de instalación...

7



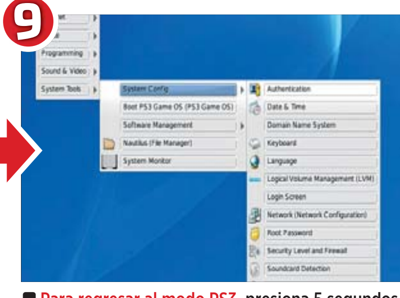
■ Este es el aspecto del instalador. Elige una de las resoluciones a las que quieres instalar (720p, 1080i...) y el proceso seguirá. Si no tienes tele HD, resetea, y cuando ponga kboot escribe installtext.

8



■ El instalador para teles no HD es más austero... aunque en ambos tendrás que elegir idioma, responder sí a dos preguntas sobre el disco duro, elegir contraseña para el "root" (administrador)...

9



■ Para regresar al modo PS3, presiona 5 segundos el botón de encendido al arrancar la consola o bien elígelo desde el menú de Yellow Dog. Ya en PS3, cambia la opción de arranque del punto 4...

¿QUÉ ME OFRECE LINUX EN MI PS3?

Ya he instalado Linux en PS3... ¿qué puedo hacer ahora con él? Repasamos sus funciones.

Con Linux instalado, tu PS3 ofrece todo tipo de funciones: editor de texto, navegador de Internet, mensajería instantánea, reproductor de vídeo y audio (dvd o mp3)... Incluso podemos instalar emuladores de consolas (debes tener los juegos originales para usarlos).
En cualquier caso, estos son algunos de los programas que puedes usar...



■ Xpad es un procesador de textos gratuito. OpenOffice es más completo.



■ Totem Video Player reproduce todo tipo de archivos de vídeo (avi, ogg...).



■ Evolution es un cliente con el que podrás gestionar tus cuentas de e-mail.

JUEGOS DE **PS2** CON **VERSIÓN** PARA **PS3**

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Muchos juegos recientes tienen versiones para PS2 y PS3 pero... ¿qué diferencias hay entre ellos? ¿Merece la pena jugarlos en PS3? Descubre en nuestra exhaustiva comparativa qué versión es mejor y por qué motivos.


SPIDER-MAN 3


FORMULA ONE 06


CALL OF DUTY 3


NEED FOR SPEED CARBONO


SPLINTER CELL DOUBLE AGENT


NBA 2K7


HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FENIX

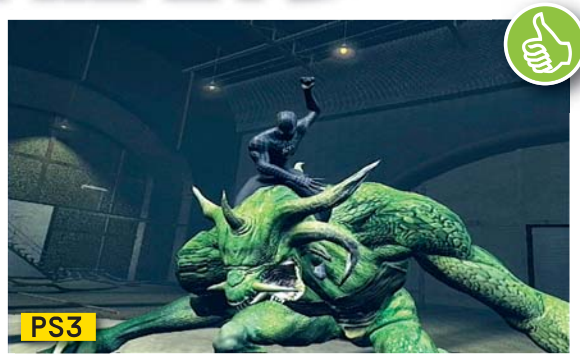

EL PADRINO



LA AVENTURA MÁS EMOCIONANTE DEL **HOMBRE ARAÑA** SE JUEGA MEJOR EN PS3

SPIDER-MAN 3


PS2


PS3

GRÁFICOS PS2. La versión PS2 ofrece una ciudad bastante grande (básicamente Manhattan y zonas cercanas). Podemos movernos libremente por ella, aunque el apartado gráfico es justito: poco detalle en los edificios, algo de niebla, " popping"... Eso sí, Spider-Man y los supervillanos están bien recreados.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS2. El desarrollo abarca la peli, además de misiones secundarias nuevas y distintas a las de PS3 (incluyendo supervillanos exclusivos, como Morbius). Spidey cuenta con bastantes movimientos (podemos usar el traje negro cuando queramos), pero menos que en PS3.

A FAVOR: Un desarrollo distinto al de PS3 que incluye además enemigos exclusivos. Salió puntualmente con la película.

EN CONTRA: Calidad gráfica muy justita y poca variedad en las misiones secundarias (muy orientadas sólo a la acción).

GRÁFICOS PS3. Ofrece una ciudad mucho más detallada, reconocible y "viva" que en la versión de PS2, con una texturas más trabajadas, buenos efectos de luz y modelos y animaciones más cuidados. Lo malo es que la cámara está algo alejada. El doblaje al castellano es tan bueno como en PS2.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS3. También alterna los momentos estelares de la peli con misiones secundarias, pero éstas son distintas a las de PS2 y más variadas (carreras contrarreloj, búsquedas, etc.). Spidey cuenta con más movimientos en esta versión, aunque no se usa el Sixaxis.

A FAVOR: Apartado gráfico superior y desarrollo distinto al de la versión de PS2 y más largo, variado y entretenido.

EN CONTRA: Gráficamente no es ni mucho menos perfecto. Podía haber usado los sensores del Sixasis. Es más caro.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	Activision	
Género	Av. de acción	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	49,95	69,95
Número de jugadores Offline	1	1
Número de jugadores Online	No	No
Misiones principales	24	41
Tareas secundarias exclusivas	Sí	Sí
Variedad en las misiones	B	MB
Puzzles y minijuegos	No	Sí
Personajes controlables	1	2
Enemigos exclusivos	Sí	Sí
Duración	MB	E
Control	MB	MB
Variedad de movimientos	MB	E
Botones de ataque	2	3
Botones de defensa	1	2
Secuencias interactivas	Sí	Sí
Uso del Sixaxis	--	No
Diseño de escenarios	B	MB
Generación de escenarios	R	MB
Diseño de personajes	MB	E
Animaciones	MB	E
Gestión de la cámara	B	B
Banda sonora	MB	MB
Efectos de sonido	MB	E
Calidad del doblaje	B	B
VALORACIÓN	B	MB

Es digno de agradecer que dos versiones de un mismo juego no tengan un desarrollo idéntico. La versión de PS2 es seguramente el mejor juego de Spidey en los 128 bits, pero la de PS3 le supera en calidad gráfica, variedad, duración y diversión.

LANUEVA GENERACIÓN LE SIENTA MEJOR A **FERNANDO ALONSO**

FORMULA ONE 06


PS2


PS3

GRÁFICOS PS2. Esta versión pone espacial énfasis en plasmar con detalle los monoplazas, pero descuida los escenarios, bastante pobres. El sonido sí está muy cuidado. Tanto el doblaje (Antonio Lobato, Gonzalo Serrano e incluso el mismo Fernando Alonso), como los efectos sonoros son muy buenos.

JUGABILIDAD Y OPCIONES PS2. El juego se adapta a tu habilidad y forma de pilotar, ya que podrás conducir con o sin ayudas (más realista). En cuanto a modos de juego, está muy bien servido: los 18 grandes premios en el modo Temporada, crea tu piloto en el modo Trayectoria, etc.

A FAVOR: Tiene muchos modos de juego (que le confieren una gran duración) y un precio sencillamente irresistible.

EN CONTRA: Gráficamente no es muy espectacular y le falta el divertidísimo modo Online, que sí está en PS3.

GRÁFICOS PS3. El apartado gráfico ha sido revisado: Monoplazas son muy superiores, deformaciones en tiempo real, colisiones más espectaculares, nuevos efectos de agua y lluvia, excelente sensación de velocidad, gran fluidez... El sonido es muy similar a la versión de PS2 (ya era muy bueno).

JUGABILIDAD Y OPCIONES PS3. Se mantienen las opciones de configuración a la hora de pilotar, aunque la física ha mejorado y los coches giran de forma más creíble. Ofrece todos los modos de juego de PS2, a lo que hay que sumar el modo Online para hasta 11 jugadores. Genial.

A FAVOR: Todo lo bueno de la versión de PS2, además de un apartado gráfico superior y un potente modo Online.

EN CONTRA: Recrea el mundial del año pasado cuando ya ha comenzado el nuevo. Cuesta el doble que la versión PS2.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	Sony	
Género	Velocidad	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	29,95	59,95
Número de jugadores Offline	1-2	1
Número de jugadores Online	No	11
Modos de juego	5	6
Número de circuitos	18	18
Número de coches	11	11
Pilotos y escuderías reales	Sí	Sí
Número de vistas	5	6
Duración	MB	E
Control	MB	E
Uso del Sixaxis	--	Sí
Ayudas a la conducción	Sí	Sí
Mejoras mecánicas	Sí	Sí
Física de los coches	MB	E
Inteligencia artificial	MB	E
Diseño de los monoplazas	MB	E
Diseño de los circuitos	B	MB
Generación de escenarios	MB	E
Sensación de velocidad	MB	E
Efectos de luz	MB	E
Climatología	B	E
Banda sonora	--	--
Efectos sonoros	MB	MB
Comentaristas	E	E
VALORACIÓN	MB	E

La versión PS2 es un gran simulador, accesible, completo y a precio reducido. Pero en PS3 tenemos todo lo bueno del anterior y con mayor grado de realismo y espectacularidad, además de modo Online. Por ello, os recomendamos la versión PS3.

SUMÉRGETE CON PS3 EN LA **MEJOR VERSIÓN** DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

CALL OF DUTY 3





APARTADO TÉCNICO PS2. Aunque menos sorprendente que la entrega anterior, es uno de los mejores shooters bélicos de PS2. Y esto es en buena parte gracias a sus gráficos de infarto (decenas de soldados en pantalla, gran nivel de detalle...). Eso sí, no faltan las ralentizaciones puntuales...

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS2. 14 niveles de la mejor acción bélica que incluyen tiroteos en vista subjetiva, conducción de vehículos (jeeps, tanques...), acciones especiales (colocar bombas, disparar morteros...), etc. La campaña no es muy larga, pero su multijugador Online lo compensa.

A FAVOR: Gran apartado técnico, buena ambientación y potente modo Online (para tratarse de un juego de PS2).
EN CONTRA: A veces sufriremos molestas ralentizaciones debido a la cantidad de personajes en pantalla.

APARTADO TÉCNICO PS3. El desarrollo es idéntico al de PS2, pero gracias a la potencia de PS3 parece otro: muchos soldados en pantalla, efectos de todo tipo (humo, fuego...) y todo moviéndose con fluidez. Su brutal apartado técnico forja una gran ambientación, "sumergiéndote" más en la acción.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS3. Los 14 niveles son exactamente iguales a los de la versión PS2, aunque ahora usaremos el Sixaxis para realizar algunas acciones que en PS2 se efectúan de otra forma (como conducir, forcejear, colocar bombas...). Permite batallas Online para 24 jugadores.

A FAVOR: Una experiencia mucho más realista e inmersiva gracias a su apartado técnico superior y más jugadores Online.
EN CONTRA: Como el desarrollo es igual, si lo jugaste en PS2 quizá no te apetezca repetir. Podían haber metido misiones extra.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	Activision	
Género	Shoot´em up	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	59,95	69,95
Número de jugadores Offline	1	1
Número de fases	14	14
Número de jugadores Online	16	24
Configuración partidas Online	MB	MB
Número de armas	30	30
Variedad de las misiones	MB	MB
Duración	MB	MB
Control	MB	E
Uso del Sixaxis	--	Sí
Ambientación	MB	E
Diseño de escenarios	MB	E
Diseño de personajes	MB	E
Animaciones	MB	MB
Inteligencia artificial	MB	E
Generación de escenarios	MB	E
Fluidez	MB	E
Fluidez Online	MB	E
Física	B	MB
Efectos gráficos	MB	E
Secuencias de vídeo	MB	MB
Banda sonora	MB	MB
Efectos sonoros	MB	MB
Calidad en el doblaje	MB	MB
VALORACIÓN	MB	E

Un buen ejemplo para ilustrar las diferencias entre PS2 y PS3. El desarrollo de ambos es idéntico, pero gracias a la potencia de PS3 parece otro. En PS2 es un gran juego pero en PS3 ofrece la experiencia más inmersiva jamás vista en un shooter bélico hasta hoy.

TUNING Y CARRERAS ILEGALES, PERO A **IDÉNTICA VELOCIDAD**

NEED FOR SPEED CARBONO





APARTADO TÉCNICO PS2. Con esta entrega la saga dio el Do de pecho en este apartado: escenarios llenos de detalle, grandiosos efectos de luz, cuidado modelado de los coches. Eso sí, también hay ralentizaciones puntuales... Los efectos sonoros son buenos, pero la selección musical es mejorable.

JUGABILIDAD Y OPCIONES PS2. El desarrollo sigue centrado en carreras ilegales con coches reales (más de 50), pero ahora con nuevos retos (como las carreras por los cañones), más tuning que nunca, persecuciones... Y todo bajo un control bastante arcade y muy asequible para todos.

A FAVOR: El mejor *NFS* en PS2 hasta la fecha, por sus increíbles opciones de tuning, sus gráficos y lo emocionante que resulta.
EN CONTRA: Algunas ralentizaciones, no tiene modo Online en PS2, pero todo eso lo compensa con su nuevo precio Platinum.

APARTADO TÉCNICO PS2. Lamentablemente, el apartado gráfico de la versión de PS3 está muy por debajo de lo que podemos esperar de la nueva consola de Sony. Los escenarios son bastante pobres (teniendo en cuenta lo que puede de ofrecer PS3) y el framerate es bastante inestable. Una pena.

JUGABILIDAD Y OPCIONES PS3. Como en PS2, recorremos una ciudad buscando carreras de todo tipo: derrapes, velocidad, descensos de montaña, persecuciones... Las opciones y el control son idénticos a lo visto en PS2, pero con una importante diferencia: aquí si hay carreras Online.

A FAVOR: Tan completo, variado y divertido como en PS2, a lo que hay que sumar carreras Online para hasta 8 jugadores.
EN CONTRA: Gráficamente no ha evolucionado con respecto a PS2 y tiene defectos realmente importantes. Su precio.

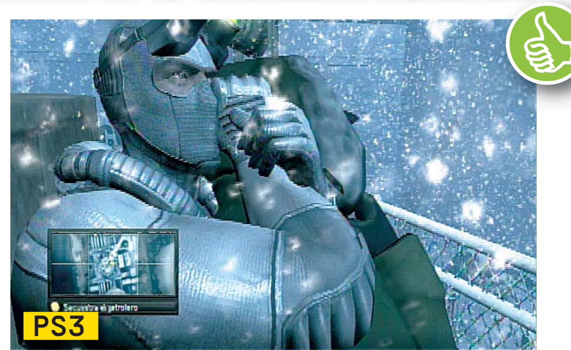
CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	EA Games	
Género	Velocidad	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	24,95	69,95
Número de jugadores Offline	1-2	1-2
Número de jugadores Online	No	8
Número de ciudades	1	1
Número de distritos	4	4
Modos de juego	3	3
Tipos de carrera rápida	6	8
Número de coches	57	57
Coches reales	Sí	Sí
Tuning	Sí	Sí
Variedad de pruebas	E	E
Duración	MB	MB
Control	E	E
Uso del Sixaxis	--	Sí
Diseño de los coches	MB	MB
Diseño de escenarios	E	MB
Física de los coches	MB	MB
Inteligencia artificial	MB	MB
Efectos de luz	E	E
Fluidez	MB	B
Secuencias de vídeo	E	MB
Banda sonora	MB	MB
Efectos sonoros	E	E
Calidad del doblaje	MB	MB
VALORACIÓN	E	MB

***NFS Carbono* es un grandísimo juego de coches en su versión PS2, que además está ahora a un precio irresistible. Sin embargo, en PS3 no aprovecha ni de lejos la potencia de la consola. Sólo las carreras Online justificarían su compra en PS3.**

DOS **AVENTURAS** "DISTINTAS" PARA EL MISMO **AGENTE DOBLE**

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT





APARTADO TÉCNICO PS2. Gráficamente hablando, la última aventura de Sam en PS2 bebe directamente de *Chaos Theory* (su anterior juego), pues son muy parecidos. La saga llegó a su tope con este juego en PS2. Sin embargo, el apartado sonoro está muy cuidado, sobre todo el doblaje.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS2. 10 largas fases con misiones principales y secundarias en las que el sigilo prima sobre la acción. Podremos manejar todo tipo de armas y "gadgets" y habrá que tomar decisiones que afectarán al desarrollo. Y no faltan modos multijugador ni Online...

A FAVOR: El mejor *Splinter Cell* de PS2, por su desarrollo más abierto y sus opciones multijugador, tanto Offline como Online.

EN CONTRA: Gráficamente no sorprende en absoluto. Con este juego Sam Fisher llegó a su tope en los 128 bits...

APARTADO TÉCNICO PS3. Sin ser tampoco la "bomba", el apartado gráfico de la versión de PS3 supera lo visto en PS2. Aunque la gestión del motor gráfico no sea óptima, la calidad de las texturas, del modelado de los personajes, los efectos, etc. merece la pena. El sonido es similar.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS3. Aunque la trama es igual, las misiones no se resuelven de la misma forma y el orden no es el mismo con respecto a la versión PS2. Por lo demás, se mantiene el tipo de desarrollo, aunque hay nuevas opciones en los modos Online, como personajes exclusivos.

A FAVOR: Mejoras técnicas, superiores opciones Online y un desarrollo que cambia con respecto a lo visto en PS2.

EN CONTRA: Aunque en términos generales es superior a la versión de PS2, gráficamente tiene algunos fallos importantes.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	UbiSoft	
Género	Av. de acción	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	44,95	69,95
Número de jugadores Offline	1-2	1
Modo cooperativo	Sí	Sí
Número de jugadores Online	6	6
Opciones Online	MB	E
Fluidez Online	B	MB
Número de fases	10	11
Misiones secundarias	Sí	Sí
Misiones de bonus	Sí	Sí
Gadgets y movimientos	MB	E
Duración	MB	E
Control	MB	MB
Uso del Sixaxis	--	No
Diseño de personajes	B	MB
Animaciones	MB	E
Inteligencia artificial	B	B
Diseño de escenarios	B	MB
Física	MB	E
Fluidez	MB	B
Efectos gráficos	B	E
Secuencias de vídeo	E	E
Banda sonora	E	E
Efectos sonoros	MB	MB
Calidad del doblaje	E	E
VALORACIÓN	MB	E

La última aventura de Sam es la mejor de la saga en PS2, aunque después de cuatro entregas tal vez llegó la hora de disfrutarlo en PS3. El "nuevo" *Double Agent* presenta un desarrollo modificado y unos gráficos superiores, aunque sin llegar a sorprender.

DISFRUTA DEL **BASKET** AL MÁS **ALTO NIVEL** EN LAS DOS CONSOLAS

NBA 2K7





APARTADO TÉCNICO PS2. Los partidos entran por los ojos gracias a un apartado gráfico muy sólido: buen modelado de los jugadores, excelentes animaciones y detalles como contemplar los bailes de las animadoras o el ambiente en los aledaños de la cancha. El apartado sonoro hace el resto.

JUGABILIDAD Y OPCIONES PS2. Lo mejor de *NBA 2K7* son sus realistas y emocionantes partidos, gracias al sencillo e intuitivo sistema de control. En cuanto a modos de juego, va bien servido: Temporada, torneo, basket callejero... Y con todos los equipos de la NBA, aunque no del todo actualizados.

A FAVOR: Sus emocionantes partidos, su intuitivo sistema de control, su sólido apartado técnico, su modo Online, su precio...

EN CONTRA: Gráficamente se ve rebasado por la versión de PS3 y no tiene los interesantes añadidos que incluye el de PS3.

APARTADO TÉCNICO PS3. Aunque estamos seguros de que PS3 va a dar mucho más de sí, los gráficos de esta versión superan a los de PS2. Lo notaréis sobre todo en las repeticiones y en el modelado de los jugadores (se parecen más a los reales). En cuanto al apartado sonoro, es idéntico.

JUGABILIDAD Y OPCIONES PS3. Se mantiene el intuitivo control que tanto nos gustó en PS2, a la vez que se potencia con interesantes novedades, como lanzar los tiros libres usando el Sixaxis. Hay un modo de juego más que en PS2 y sus partidos Online permiten hasta 10 jugadores.

A FAVOR: Todo lo bueno del anterior potenciado con un modo Online superior e interesantes aplicaciones del Sixaxis.

EN CONTRA: Su apartado gráfico, aunque aceptable, podría ser más espectacular. Esta versión cuesta 25 euros más.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	2K Sports	
Género	Deportivo	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Inglés	
Precio	39,95	64,95
Número de jugadores Offline	1-8	1-7
Número de jugadores Online	2-10	2-10
Modos de juego	6	7
Número total de equipos	42	42
Equipos reales	Sí	Sí
Plantillas actualizadas	No	No
Editor de jugadores	Sí	Sí
Editor de equipos	Sí	Sí
Duración	E	E
Control	MB	E
Uso del Sixaxis	--	Sí
Ambientación	MB	E
Modelado de jugadores	MB	E
Parecido físico	MB	E
Animaciones	MB	E
IA compañeros	MB	MB
IA rivales	MB	E
Calidad de las canchas	MB	E
Efectos gráficos	MB	E
Física de la pelota	MB	MB
Secuencias de vídeo	MB	MB
Banda sonora	MB	MB
Efectos sonoros	MB	MB
VALORACIÓN	MB	E

***NBA 2K7* logra "machacar" en PS2 gracias a sus emocionantes partidos, su intuitivo control y sus completos modos de juego. Pero es que PS3 tiene todo eso y algunas interesantes opciones más. Eso sí, sus gráficos no deslumbran y es algo más caro.**

“FLIPENDO” CON LA **ÚLTIMA AVENTURA** DE POTTER TANTO EN **PS2** COMO EN **PS3**

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX





APARTADO TÉCNICO PS2. Tanto Hogwarts como sus aledaños están muy bien recreados en el juego. En cuanto a los modelos de los personajes, son reconocibles, pero no esperéis nada espectacular. En cuanto al sonido, el doblaje es muy bueno y por primera vez incluye la música de la peli.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS2. El desarrollo se basa en la exploración y resolución de sencillas misiones (búsquedas, pequeños enigmas, minijuegos...). Su mayor virtud es la gran cantidad de secretos por descubrir. No hay mucha acción, y los hechizos se realizan moviendo el stick.

A FAVOR: Sigue con fidelidad el argumento de la peli y su desarrollo atrapa gracias a la cantidad de secretos que encierra.
EN CONTRA: Desarrollo algo lento (tiene poca acción). Apartado gráfico “justito” y ligeros tiempos de carga.

APARTADO TÉCNICO PS3. Se notan ciertas mejoras en detalles como efectos gráficos o texturas más pulidas. Sin embargo, tampoco esperéis un salto brutal en cuanto a calidad gráfica. Y es que este *Harry Potter* no termina de aprovechar el enorme potencial de PS3. El apartado sonoro es idéntico.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS3. El desarrollo es muy parecido al de PS2, aunque hay algunos cambios, como distinta ubicación para ciertos minijuegos. No hay novedades dignas de destacar ni ningún extra con respecto a PS2, aunque permite uso del Sixaxis (podían haberlo explotado más).

A FAVOR: Apartado gráfico algo más sólido (tampoco hay un salto brutal) y no tiene los tiempos de carga que hay en PS2.
EN CONTRA: Es más caro, no ofrece nada nuevo digno de mención y no aprovecha bien el tremendo potencial de PS3.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	EA Games	
Género	Aventura	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	49,95	69,95
Número de jugadores	1	1
Modo Online	No	No
Modos de juego	1	1
Personajes controlables	3	3
Tareas secundarias	Sí	Sí
Minijuegos	Sí	Sí
Minijuegos en lugares exclusivos	Sí	Sí
Duración	MB	MB
Control	MB	MB
Uso del Sixaxis	--	R
Diseño de escenarios	MB	MB
Fluidez	MB	MB
Diseño de personajes	MB	B
Animaciones	MB	MB
Inteligencia artificial	MB	MB
Física	MB	MB
Efectos gráficos	MB	E
Secuencias de vídeo	MB	E
Tiempos de carga	Sí	No
Banda sonora	E	E
Efectos sonoros	MB	MB
Calidad del doblaje	MB	MB
Fidelidad con la película	E	E
VALORACIÓN	MB	MB

Si quieres disfrutar de la última aventura de Harry Potter, podrás hacerlo igual de bien en las dos consolas, ya que son versiones son similares. Obviamente, en PS3 los gráficos son mejores, aunque en PS2 no desmerece en absoluto y cuesta 20 euros menos...

UNA **OFERTA** (O DOS) QUE **NO PODRÁS RECHAZAR...**

EL PADRINO





APARTADO TÉCNICO PS2. Una de las mejores bazas de *El Padrino* es su gran ambientación, que se apoya en un sólido apartado técnico: personajes idénticos a los actores, gran expresividad, banda sonora de la peli, soberbio doblaje... Por ponerle alguna pega, ciertos escenarios son mejorables.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS2. Nos moveremos libremente por New York a pie o en coche, realizando misiones principales y secundarias. La acción es el denominador común de todas ellas, aunque se echa en falta más variedad. El control de los coches es realmente bueno.

A FAVOR: Gran ambientación apoyada en un sólido apartado técnico (para tratarse de PS2) y emocionantes tiroteos.
EN CONTRA: Algunos escenarios son mejorables (algo que se soluciona en buena medida en PS3).

APARTADO TÉCNICO PS3. Sin aprovechar ni mucho menos el potencial técnico de PS3, lo cierto es que el apartado gráfico de *El Padrino: Don Corleone* es bastante más sólido. Incluso se han rediseñado algunos escenarios que en la versión de PS2 era más pobres. El sonido es muy similar.

JUGABILIDAD Y DESARROLLO PS3. El desarrollo en esencia es el mismo que jugamos en PS2, aunque potenciado con algunas interesantes novedades (pocas) como usar el sixaxis para golpear o que en algunos misiones nos acompañen un grupo de cuatro Corleone para ayudarnos.

A FAVOR: Un leve lavado de cara gráfico y algunas novedades con respecto a PS2, como el uso del Sixaxis para golpear.
EN CONTRA: Gráficamente podría dar mucho más de sí y las escasas novedades no justifican su compra si lo tienes en PS2.

CARACTERÍSTICAS	PS2	PS3
Compañía	EA Games	
Género	Av. de acción	
Idioma textos	Castellano	
Idioma voces	Castellano	
Precio	29,95	69,95
Jugadores	1	1
Modos Online	No	No
Número de ciudades	1	1
Misiones principales	17	17
Tareas secundarias	Sí	Sí
Variedad en las misiones	B	B
Número de armas	8	8
Número de vehículos	10	10
Ayuda de aliados	No	Sí
Duración	B	B
Control a pie	MB	E
Control de los coches	E	E
Uso del Sixaxis	--	Sí
Ambientación	E	E
Diseño de escenarios	B	MB
Diseño de personajes	MB	MB
Animaciones	MB	MB
Inteligencia artificial	B	MB
Efectos gráficos	MB	E
Secuencias de vídeo	E	E
Banda sonora	E	E
Efectos sonoros	MB	MB
Calidad del doblaje	E	E
VALORACIÓN	MB	E

Si tuviéramos que decantarnos por una de las dos versiones, objetivamente es mejor la versión de PS3, ya que ofrece todo lo de la versión de PS2 y además interesantes novedades. Pero tened en cuenta que la versión PS2 es bastante más barata.

CONCLUSIONES

En la mayoría de los títulos que hemos elegido, la versión de PS3 gana sobre la de PS2, pero no hay una diferencia brutal. Sin embargo, en unos meses la situación será muy distinta...

Como habéis podido ver, en la mayoría de los ejemplos que hemos elegido de títulos con versiones para PS2 y PS3, gana la nueva consola de Sony, aunque por la mínima (salvo contadas excepciones). De ello se desprende que si tienes una PS2 y todavía no quieres saltar a PS3, aún tienes garantizado unos meses de diversión. Sin embargo, está situación cambiará radicalmente después del verano. Ya estamos empezando a ver de lo que PS3 es capaz (*Oblivion, Resistance, Motorstorm*...), juegos imposibles de ver en los 128 bits tal y como fueron concebidos. Pero será en otoño cuando PS3 destape el tarro de las esencias y nos obsequie con verdaderos bombazos como *Assassin's Creed, Pro Evolution Soccer 7, Devil May Cry 4, Heavenly Sword, WWE Smackdown vs. Raw 2008* o el esperadísimo *GTAIV*. Y esta situación mejorará todavía más en la campaña navideña y en 2008 (*Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII, Gran Turismo 5, Indiana Jones*...). Por ello, repetimos que aunque a PS2 aún le bastante cuerda, los que no tengáis PS3 deberíais empezar a ahorrar para comprarla en unos meses. Si no, os perderéis esta lista de auténticos imprescindibles. Y a los que ya la tengáis, que ya sabéis lo que es disfrutar de ella, sólo nos queda daros nuestra más sincera enhorabuena. Tenéis la mejor consola del mercado.

PRONTO PS3 **MARCARÁ** DE VERDAD LA DIFERENCIA

A partir de septiembre, PS3 demostrará todo su poder, con imprescindibles como *GTAIV* o *Assassin's Creed*. Y más adelante nos esperan *MGS4, FFXIII*... ¿Os lo vais a perder? Pues id pensando en saltar a PS3 si no lo habéis hecho aún.

Grand Theft Auto IV



AV. DE ACCIÓN | ROCKSTAR | NOVIEMBRE

LA EVOLUCIÓN DE *GTA SAN ANDREAS*. En Rockstar dicen que el salto de dará *GTAIV* con respecto a los *GTA* de PS2 será similar al que supuso *GTAIII* con respecto a *GTA2* (en este caso, la saga paso de las 2D a las 3D). Muy pronto veremos de lo que es capaz.

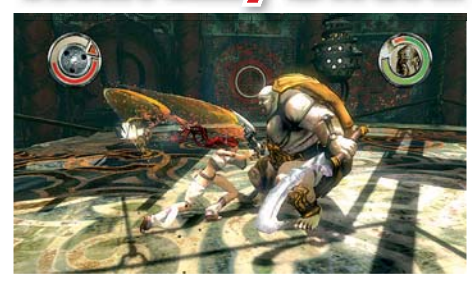
Metal Gear Solid 4



AVENTURA DE ACCIÓN | KONAMI | 2008

LA EVOLUCIÓN DE *METAL GEAR SOLID 3*. Kojima planea darle otra vuelta de tuerca más a su saga estrella. Nos pondrá en medio de una guerra, volverán viejos conocidos, sus gráficos serás impresionantes y hasta se rumorea que podría llegar doblado al castellano...

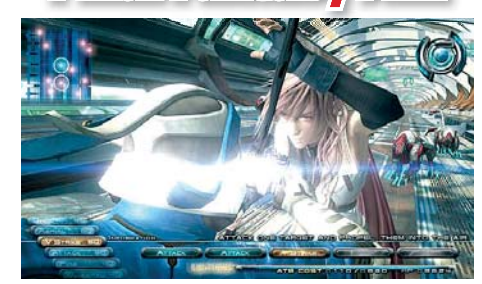
Heavenly Sword



ACCIÓN | SONY | SEPTIEMBRE

LA EVOLUCIÓN DE *GOD OF WAR*. O, al menos, es el juego que recogerá su testigo en PS3, por su ambientación, por el tipo de combates y por su carismática protagonista, Nariko. Pero Kratos peleará duro para no perder su sitio en el Olimpo de las aventuras: *God of War III* saldrá en PS3.

Final Fantasy XIII



ROL | SQUARE ENIX | 2008

LA EVOLUCIÓN DE *FINAL FANTASY XII*. Aunque la trama, como es habitual, no tendrá nada que ver, parece claro que los combates de *FFXIII* seguirán la estela marcada por *FFXII* (turnos más "activos"). Lógicamente, su apartado gráfico dejará en pañales lo que vimos en PS2.

Assassin's Creed



AVENTURA | UBISOFT | OCTUBRE

LA EVOLUCIÓN DE *PRINCE OF PERSIA*. Este juego apunta a ser una perfecta mezcla de *Prince of Persia* y *Hitman*, pero con gráficos "next gen" y una ambientación muy atractiva: la tercera Cruzada (año 1191). Puede convertirse en una de las estrellas de estas Navidades.

Gran Turismo 5



VELOCIDAD | SONY | 2008

LA EVOLUCIÓN DE *GRAN TURISMO 4*. Su creador, Kazunori Yamauchi, confirma que habrá Ferraris y monoplazas de F1, además de todos los coches de *GT4*. También habrá carreras Online para entre 12 y 20 jugones, algún tipo de daño en los coches y una versión prólogo del juego para este año.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

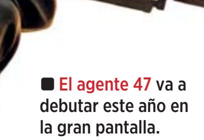
Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

¿El Agente 47 está en paro?

Hola playmaníacos. Me encanta *Hitman* y me gustaría saber si Eidos tiene pensado hacer algún "pack" con todos los *Hitman*. ¿Y se sabe algo del primer *Hitman* de PS3.

@ Bienve López

Si nos ceñimos a las últimas informaciones, no parece que Eidos vaya a preparar una recopilación con los tres títulos aparecidos en PS2. Andan centrados preparando su desembarco definitivo en la nueva generación con varios proyectos entre los que podría estar un *Hitman* para PS3, del que no se conocen detalles y que supuestamente no veríamos hasta bien entrado el 2008. Al menos te queda el consuelo de que a finales de año se estrenará la película "Hitman" basada en el juego y que preparan *Kane & Lynch*, un título de acción que nos ha recordado a los juegos del "calvete".



El agente 47 va a debutar este año en la gran pantalla.

El futuro es de PlayStation 3

No sé so comprarme una PS3 o una Xbox 360 debido a los juegos multiplataforma. Si sólo fuera con la intención de tener la consola para jugar, no sé si gastarme tanto dinero en PS3. ¿Cual me recomendáis?

@ Felipe Jiménez

En cuestión de juegos, la única diferencia entre ambas plataformas es que 360 posee un mayor catálogo porque salió antes. De aquí a final de año, PS3 va recortar el terreno a pasos agigantados con un alud de juegazos y con ideas novedosas (*LittleBigPlanet*, PS Eye, Home...) que aportarán frescura, algo que se echa en falta en 360. Así pues, el futuro de PS3 pinta mejor tanto en juegos como en posibilidades.

Más rol... que no llega

Mirando en Internet encontré un videojuego que me gustó mucho. Se llama *Tales of the Abyss* para PS2 y me gustaría saber si va a salir a la venta en España y en qué fecha.

@ Andrea Liaño

Tales of the Abyss es el octavo título de la serie *Tales* desarrollada por Namco, una saga de juegos de rol de gran popularidad en Japón con personajes estilo manga y un sistema de combate en tiempo real que recuerda a los juegos de lucha. *Tales of the Abyss* salió en 2006 en USA y el año anterior en Japón, pero no así en Europa donde no ha hecho ni hará su debut (lo sentimos). No obstante en PSP tienes *Tales of Eternia* (en inglés) que mantiene el espíritu de la serie.



Tales Of The Abyss es la octava entrega de esta saga de Namco, y por desgracia, no llegará a Europa.

Tuning y hip-hop

Soy un fan de los juegos de "tuning" y diría que tengo casi todos los que han salido en PS2. ¿Me podríais dar algún dato sobre *Pimp My Ride* que acaba de salir?

@ Isaac Torres



Pimp My Ride está basado en un popular show de la MTV, y en él debemos tunear vehículos, participar en minijuegos como este de baile...

El juego está basado en el programa de la MTV presentado por el rapero Xzibit y que en España se ha editado en DVD (fijo que te suena). El concepto en el que se basa *Pimp My Ride* es el de convencer a un cliente de que tú eres la mejor opción para convertir su tartana en un alucinante coche tuneado que refleje sus gustos. El planteamiento es original y los vehículos a "tunear" son variados, pero se hace repetitivo, es facilón y además está en inglés. Por contra, tiene un precio de risa (20 euros), trae minijuegos y pasarás un rato agradable si, como dices, eres un fan del "tuning".

Un proceso enrevesado

He leído que se pueden obtener juegos de PSone para PSP por medio de PS3 en la tienda PlayStation. ¿No hay otra forma de descargarlos para los que no tenemos PS3?

@ Kevin Moreno Gata

Por ahora es la única forma conocida... aunque todavía no hay ningún juego de PSone disponible en la tienda europea. Por suerte, Sony ha insinuado que a finales de año podría ponerse en marcha un servicio de descargas para PSP similar al que existe en PS3.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué tengo amigos que ya disfrutan de Home?

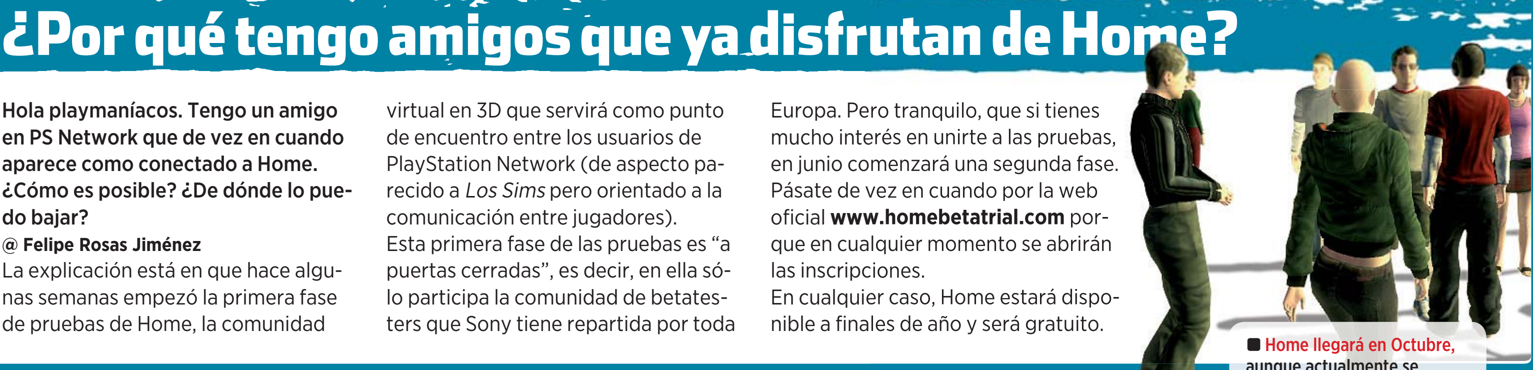
Hola playmaníacos. Tengo un amigo en PS Network que de vez en cuando aparece como conectado a Home. ¿Cómo es posible? ¿De dónde lo puedo bajar?

@ Felipe Rosas Jiménez

La explicación está en que hace algunas semanas empezó la primera fase de pruebas de Home, la comunidad virtual en 3D que servirá como punto de encuentro entre los usuarios de PlayStation Network (de aspecto parecido a *Los Sims* pero orientado a la comunicación entre jugadores).

Esta primera fase de las pruebas es "a puertas cerradas", es decir, en ella sólo participa la comunidad de betatesters que Sony tiene repartida por toda Europa. Pero tranquilo, que si tienes mucho interés en unirte a las pruebas, en junio comenzará una segunda fase. Pásate de vez en cuando por la web oficial **www.homebetatrial.com** porque en cualquier momento se abrirán las inscripciones.

En cualquier caso, Home estará disponible a finales de año y será gratuito.



Home llegará en Octubre, aunque actualmente se encuentra en fase de pruebas.



Medal of Honor Airborne sólo saldrá en PS3. Los usuarios de PS2 dispuestos a saltar de un avión tienen MoH Vanguard...

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Saldrá otro *Metal Gear* para PS2? ¿Y *Portable Ops?*

@ Daniel Hernaldo Riveros

Con *MGS3: Subsistence* se acabaron las aventuras de Snake en PS2.

¿Para cuándo más colores en PSP?

@ Juan Carlos

Ni el color azul ni el champán han salido aún de Japón... quizá en el futuro, aunque no hay nada anunciado oficialmente.

¿Saldrán *PES7* o *FIFA 08* para PS2?

@ Hernán Mumbrú Gutiérrez

Sólo *FIFA 08* está confirmado que saldrá en PS2... aunque casi seguro que también saldrá *PES7*.

¿Van a salir *GTA IV* y *NBA Street Homecourt* en PSP?

@ Eduard Teixidor

Por ahora no. *NBA Street Homecourt* fue título de lanzamiento de PS3 y *GTA: IV* está anunciado también para PS3.

Misma saga, pero diferentes

El nuevo *Medal of Honor Vanguard* para PS2, ¿es el llamado *Airborne* que iban a sacar para las tres consolas o es otro título que no tiene nada que ver?

@ Iván Sampere

Efectivamente, *MoH Vanguard* es el "*Airborne*" de PS2. El juego nació de la imposibilidad de adaptar a PS2 todas las características de la versión de PS3. Así, *Vanguard* cuenta con algunas de las principales señas de *Airborne*, como tirarse en paracaídas, ofreciendo así una entrega que estaría a la altura de los anteriores capítulos si no fuera por un modo campaña demasiado corto para un juego de estas características (no supera las 5 horas). Por lo tanto, la única plataforma de Sony que verá el lanzamiento de *MoH: Airborne* será PS3.

Actualizando "Offline"

¿Cuánta capacidad necesita una tarjeta de memoria de PS3 para descargarse la última actualización de firmware disponible? ¿Dónde se consiguen las tarjetas PlayStation?

@ Lúa Sanz Muñiz

Las actualizaciones del software del sistema no suelen ocupar más de 110 Megas (por ahora) y debes copiarlas en la carpeta UPDATE, que a su vez debe estar dentro de la carpeta PS3 a nivel raíz de la tarjeta. Lo bueno es que PS3 trae un lector de tarjetas universal que admite Memory Stick, SD y CompactFlash, formatos muy comunes entre las cámaras digitales y los móviles y por lo tanto no existen unas tarjetas específicas de PS3. Por eso puedes aprovechar alguna tarjeta de memoria que tengas por casa para copiar la actualización e instalarla en tu consola. Y si no tienes tarjetas, siempre puedes echar mano de un disco duro externo USB o actualizar con un juego.

Es cuestión de tiempo

¿Está en proyecto algún *Tomb Raider* para PS3? ¿Se conoce la fecha de lanzamiento?

@ Álex Timoneda Agraz

Como hemos indicado en otra carta, Eidos está tomándose con tranquilidad sus comienzos en PS3. Esto implica que no habrá una nueva entrega de *Tomb Raider* en PS3 a corto plazo, si bien estamos seguros que tarde o temprano Lara Croft acabará sucumbiendo a los encantos de PS3. Entre tanto puedes echarle el guante a *Tomb Raider Anniversary* en PS2 o PSP (si no la has hecho ya), una magnífica nueva versión del título de PSOne de 1996 con gráficos a la altura de 2007.



Anniversary, la última aventura de Lara, ya está en PS2 y PSP. ¿Cuándo saldrá un *Tomb Raider* en PS3?



[TU OPINIÓN CUENTA]

¿Qué te parece la Tienda PlayStation?

Esto es lo que pensáis sobre uno de los servicios más atractivos de PS3...

Es una gran idea

Sergio

Una de las mejores ideas que ha tenido Sony, y es por una de las cosas que me he comprado la PS3. Y es fácil, cómoda y barata. Felicito a sony por su gran trabajo.

Un servicio con futuro

Antonio Barcaiztegui

Es una buena idea, pero está desaprovechada. Supongo que en los próximos meses actualizarán con contenidos más interesantes, porque lo que es hoy por hoy... Eso sí, me gusta su estética, su organización y su claridad.

Por ahora es desastrosa

Gabriel Menéndez

La tienda europea es poco menos que desastrosa. Las actualizaciones semanales son de risa, todavía no hay juegos de PSone, apenas salen demos nuevas... y como mucho, la gran novedad de la semana, es un vídeo. ¿Es que no hay demos ni juegos completos? En EE.UU. ya tienen juegos clásicos para descargar como *Gauntlet HD* o *Mortal Kombat* y la aparición de demos gratuitas es frecuente... Por favor, traten a los usuarios europeos como en el resto de territorios... ¿o es que somos peores?

Una de las pocas ventajas...

Pablo Ponce.

La tienda PlayStation es otra "excusa" para que cuando alguien te pregunte las ventajas de la PlayStation 3, puedas decir esa, cuando al mes de tener la consola ya te habrás olvidado casi de la tienda. Es simplemente un punto donde probar algunos juegos... nadie se va a gastar 600 euros por eso, pero con muchas de estas pequeñas ventajas, se llega al punto de tener una buena consola. Mi conclusión es que la idea de la tienda no es mala, pero que tampoco es un puntazo... Es algo más en la play. Sí, me he descargado el *Resistance*, y aunque sólo vengan dos niveles, me convenció de comprarme el juego.

No es para todos los públicos

Daniel Castrorrubio

Al ser menor de edad y no tener tarjeta de crédito, no puedo comprar contenidos de la tienda, como Tekken *DR*. ¿Por qué no hay algo parecido a las tarjetas de Wii para que todos podamos disfrutar de lo que ofrece la tienda?

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué prefieres ver en PS3, juegos nuevos o más entregas de sagas ya consagradas?

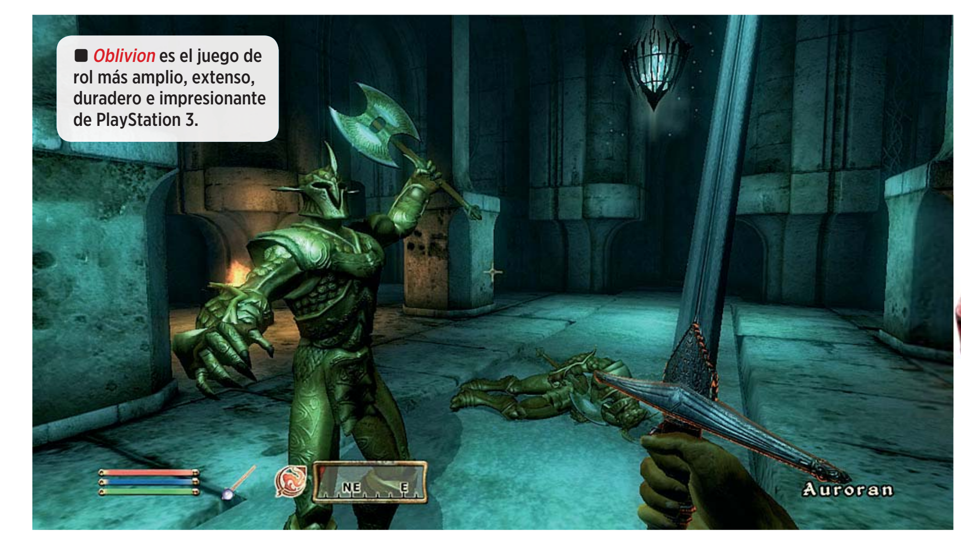
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

El juego más largo para PS3

Por fin ya tengo mi PS3 y me gustaría que me recomendarais un juego que sea largo. Con lo que me he costado la consola el presupuesto sólo me da para un juego.

@ Luís Colla Rodríguez

Si se trata de juegos largos el que se lleva la palma es *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, un juego de rol ambientado en un mundo medieval con una duración que bien puede superar las 250 horas. La razón está en la libertad de acción, es decir, tú decides si cumples la misión principal o te dedicas a ir en plan lobo solitario haciendo lo que te plazca por unos escenarios kilométricos y de una belleza incomparable. Y además está en castellano... Es sin duda un imprescindible de PS3.



Oblivion es el juego de rol más amplio, extenso, duradero e impresionante de PlayStation 3.

Partidas de aquí para allá

Con PS2 era posible llevarnos a consolas amigas (en el útil cubículo de las cajas de los juegos) nuestras partidas guardadas con la Memory Card. Con PS3, ¿es posible?

@ Francisco José Olmedo Pozo

Sí es posible. Las partidas de PS3 se guardan en el disco duro interno de la consola. En el momento que necesites moverlas sólo tienes que meter una tarjeta de memoria compatible (Memory Stick, SD...) o conectar un disco duro USB y decirle a tu PS3 que copie la partida. Además, puedes descargar de Internet las partidas de otros usuarios. Las únicas limitaciones son que alguna partida que no se pueda copiar o que sólo funcione en tu consola porque los programadores así lo quieran.

Los Simpson contraatacan

He leído que no habrá un nuevo *Hit & Run* de Los Simpson pero sí un nuevo juego. ¿Sabéis de qué tratará?

@ Luís Motos Sánchez

El argumento no podía ser más disparatado: Los Simpson descubren que están atrapados en un videojuego y que cuentan con superpoderes. Habrá 16 niveles a modo de episodios de la serie de TV en los que se parodiarán hechos históricos y videojuegos famosos como *Medal of Honor* y *GTA*. En cada fase controlaremos a dos miembros de la familia y habrá un modo cooperativo a pantalla partida, todo ello en un entorno 3D. Saldrá a finales de año en PS2, PSP y PS3.

El mejor fútbol en PS3

Me han contado que *PES7* a lo mejor no sale en PS3 porque Microsoft se ha quedado con la exclusiva del juego. ¿Son ciertos estos rumores?

@ Ángel Benito Soria

Te han contado mal. Si *PES7* no saliera en PS3 se iba a liar una buena entre los consoleros de Sony. No te preocupes, está confirmado que *PES7* saldrá en PS3. Es más, los rumores "buenos" apuntan a que posiblemente la versión de PS3 destaque por encima de las otras plataformas, entre otras cosas gracias al uso de la resolución Full HD (1080p) y a que los datos gráficos del juego ocuparían más de 18 GB.

PES7 saldrá en PlayStation 3 antes de final de año, y todo apunta a que será la versión más impresionante.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Mi PlayStation 3 no se oye nada bien...

Tengo una PS3 conectada a un televisor HD por cable HDMI. No tengo equipo 5.1 por lo que el sonido sale también por el televisor. El problema que tengo es que en las películas en Blu-ray la música se escucha más alta que las voces, incluso con vídeos descargados.

@ Miguel Fernández Ramírez

Para asegurarte de que el sonido se convierte a estéreo ve a Ajustes en el menú de la consola, selecciona Salida de audio y a continuación Ajustes de salida de audio. Muévete hasta la tercera pantalla y comprueba que en Formato de salido de audio aparece "PCM Lineal 2 C. 44.1 KHz" y "PCM Lineal 2 C. 48 KHz". Si no están estos valores, selecciónalos de forma Manual. Como último recurso prueba a conectar el cable AV/Multi que viene con la consola y luego selecciónalo en la primera pantalla.

¿Puedo enchufarla directamente por VGA?

Me gustaría saber si hay algún tipo de cable o componentes para poder conectar la Playstation 3 a un PC y así poder jugar en el monitor.

@ Rodrigo Cerro Martínez

Es posible conectarla al PC si tienes unas una tarjeta capturadora de vídeo, pero la imagen dejará bastante que desear. Otra opción es enchufarla directamente al monitor, siempre y cuando tu pantalla disponga de una entrada DVI-D o DVI-I. Necesitarás dos cables, uno HDMI-DVI para el vídeo y el AV/Multi para el sonido. Si tu monitor sólo tiene entrada VGA no podrás conectar tu PS3 porque de momento no hay existe este cable.

Error al navegar

Tengo una PSP y me gustaría saber como me puedo meter en el Messenger a través de ella. Me dice que no tengo memoria suficiente para abrir la página y me gustaría saber a que tipo de memoria se refiere...

@ José Vizu

Se refiere a la memoria interna de la consola, que es independiente del espacio libre que pudieras tener en tu Memory Stick. La navegación por Internet de PSP es, dentro de lo cabe, bastante básica. En el momento que accedes a una web llena de elementos gráficos o que consume muchos recursos puede surgirte ese error. Sólo te queda la opción de seguir probando con cada actualización del sistema por si hubieran optimizado la navegación web, y probar con los web messengers con menor carga gráfica.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Se ha vuelto a saber algo de *Gran Turismo* para PSP?

@ Jordi García

Supuestamente *Gran Turismo 4 Mobile* debía haber salido el año pasado, pero ha desaparecido de la escena y no hemos vuelto a saber él.

El próximo *DBZ Budokai*, ¿en qué consolas saldrá?

@ Sergio Millán

Si tu consola es PS2 estás de enhorabuena porque *DBZ: Budokai Tenkaichi 3* saldrá a lo largo de 2007 en esta plataforma.

¿Se sabe ya cuándo llegará *Resident Evil 5* a PS3?

@ Ana Luisa García

Seguimos igual que hace seis meses. Seguramente tendremos que esperar hasta el E3 de julio para saber algo definitivamente... aunque todo apunta a que saldrá en 2008.

¿Qué me recomendáis para PSP, *Syphon Filter*, *MGS: Portable Ops* o *Call of Duty*?

@ Iñaki Díez Díaz y Álvaro Pablos Martín

Nuestras preferencias serían: *MGS: Portable Ops*, *SF: Dark Mirror* y *CoD: Roads to Victory*.

Teniendo *Spider-Man 2*, ¿Vale la pena comprar el 3?

@ Jesús López Luna

Por desgracia no. La versión para PS2 de *Spider-Man 3* no es tan impresionante como lo fue en su día el capítulo anterior.

PS3 en el monitor de PC

Quiero comprarme la PS3 y jugar con ella en el monitor de mi PC (un compaq W19Q). Es panorámico y tiene 1080 de resolución y conexión DVI. Os estaría agradecido si me pudieseis decir si sería posible y qué calidad de imagen tendría. Felicidades por la revista.

@ David García

No nos especificas todos los datos pertinentes, pero vamos a darte una serie de pautas. Para empezar, el monitor debe ser compatible con el protocolo HDCP porque sino no verás la señal digital por HDMI, que es la única forma de pasar la señal a DVI. Por otra parte, necesitas saber si la conexión DVI es del tipo "D" o "I" (son los dos tipos digitales), ya que si es DVI-A, no te funcionará.
Por último, necesitas un cable HDMI y un adaptador DVI. Si tu monitor es compatible, alcanzará la máxima resolución que ofrezca, es decir, en tu caso, hasta 1080.

¿Llegará el GPS de PSP?

Hola playmaníacos, felicidades por vuestro número 100. Tengo una duda, me quiero comprar el GPS, y me gustaría saber qué inconvenientes podría tener usar el GPS japonés en mi PSP. ¿Tendrá los mapas de España? Gracias.

@ Juan José Mateos

Al igual que el modelo japonés de la cámara Go! Cam, el GPS funciona sin ningún problema en cualquier PSP europea. Eso sí, el único requisito que debes cumplir es que, como mínimo, el firmware de tu consola debe estar actualizado a la versión 2.82 o superior. No obstante, el gran inconveniente es que el único software de navegación que existe está en japonés, y es sobre la geografía de Japón únicamente. Además, tras ver la edición europea de *MGS Portable Ops*, en la que se ha suprimido todas las opciones relativas al GPS, no parece que el invento vaya a salir de Japón... Al menos por ahora.



Metal Gear Solid Portable Ops ha sido el primer juego en ofrecer opciones para el GPS de PSP... aunque en su edición europea han sido eliminadas por completo. ¿Será una señal de que Sony no planea sacar dicho periférico en Europa?

Ventiladores externos

Hola playmaníacos. Los ventiladores para PS3 que ha sacado Joytech ¿son realmente recomendables para la consola? Yo juego 4 ó 5 horas seguidas con mi PS3 y tengo una duda... ¿tiene alguna probabilidad de que se queme o que con el tiempo se me acabe rompiendo? Gracias.

@ Juan

Pues depende de muchas variables: si la consola tiene suficiente espacio para sacar y mover el aire caliente, si el cuarto es de por sí muy caluroso... Los ventiladores adicionales son útiles para casos extremos en los que la consola necesita ventilación extra por algunas de las razones que hemos comentado.
En principio la consola no debería quemarse ni romperse si le das un uso "normal"... Pero lo mejor que puedes hacer es dejarla descansar un rato en mitad de tus "maratones", para evitar posibles sobrecalentamientos.



Los ventiladores externos son útiles si tu consola no está situada en espacios donde circule aire fresco.

✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.**
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre **"Guía de Compras"**.

@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

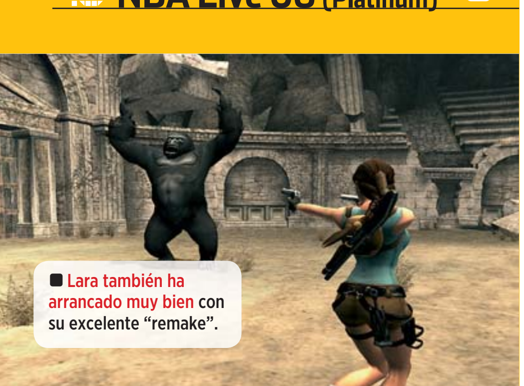
DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS2



■ *God of War II* arrasa con su edición especial y con la normal.

1. God of War II (N)
2. Pro Evolution Soccer 6 (↑)
3. Spider-Man 3 (N)
4. WWE Smackdown! vs Raw 2007 (↓)
5. El Código Da Vinci (↑)
6. God of War (Platinum) (↓)
7. Tomb Raider Anniversary (N)
8. Piratas del Caribe En el fin del mundo (N)
9. Formula One 06 (Platinum) (↓)
10. NBA Live 06 (Platinum) (↑)


■ Lara también ha arrancado muy bien con su excelente "remake".



PS2

AVENTURAS

GOD OF WAR — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzle. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA 95

GOD OF WAR II
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Kratos vuelve con una impresionante aventura que deja pequeña en todo a su antecesor. De lo mejor en PS2. NOTA 97

GTA: SAN ANDREAS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA 97

GTA: VICE CITY STORIES — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Otra fenomenal adaptación del bombazo de PSP con sus correspondientes mejoras gráficas y a un gran precio. NOTA 90

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX — ¡Nuevo!
» EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una singular aventura de desarrollo algo pausado pero que sabe captar la esencia del universo de Potter y es fiel a la peli. NOTA 84

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE
» KONAMI » 49 ,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Snake se despide de PS2 con una aventura imprescindible que mejora el juego original y añade un montón de extras. NOTA 96

OKAMI
» CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una bellísima y original aventura con un desarrollo tan profundo como emocionante. Lamentablemente, está en inglés. NOTA 90

PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO — ¡Nuevo!
» DISNEY » 39,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una entretenida aventura de acción que recrea con acierto las dos últimas pelis de la saga. Eso sí, es algo facilón. NOTA 80

PRINCE OF PERSIA TRILOGY — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Poder disfrutar de las tres aventuras del príncipe a este precio es un regalo para fans de las plataformas y la acción. NOTA 93

RESIDENT EVIL 4 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura de terror plagada de situaciones sorprendentes. Espectacular y divertido. NOTA 95

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de mafiosos por su intenso y variado desarrollo, su calidad técnica y genial ambientación. NOTA 91



SHADOW OF THE COLOSSUS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA 92

SPIDER-MAN 3
» ACTIVISION » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura de acción que recrea como nunca las andanzas de este superhéroe y que va más allá de la peli. NOTA 90

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
» UBISOFT » 44,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de infiltración duradera y entretenida, que te atrapará si te va el género. Es el mejor *Splinter Cell* de PS2. NOTA 90

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lara se despide de PS2 con un remake de su primera aventura. Saltos, puzzles y acción de la mano de un mito. NOTA 90

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S TENNIS
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo pero entretenido juego de tenis con una simpática estética, aunque le falta algo de profundidad. NOTA 83

FIFA 07 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de fútbol, aunque gráficamente no ha evolucionado. El mejor *FIFA*. NOTA 93

FREE RUNNING
» TAKE TWO » 39 ,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Practica el parkour y salta y haz acrobacias por la ciudad en este original título que te gustará si buscas algo diferente. NOTA 83

NBA 2K7
» 2K GAMES » 39 ,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de basket realista, con completas opciones y muy jugable... Eso sí, muy parecido al juego del año pasado. NOTA 90

NBA LIVE 07 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29 ,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El *NBA Live* más más jugable y completo, gracias a las mejoras y novedades introducidas. Baloncesto en estado puro. NOTA 91

PES6 PRO EVOLUTION SOCCER 6 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19 ,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El nuevo *PES* hace valer su mejor arma (su realista sistema de juego) y mejora en opciones y licencias. Soberbio. NOTA 93

TONY HAWK'S PROJECT 8
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Pese a su parecido con otras entregas es muy divertido y espectacular, aunque echamos en falta ciertas opciones. NOTA 88

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor torneo de clubes de fútbol queda bien retratado en este completo y vistoso simulador. No está bien actualizado. NOTA 86





Play ¡EL JUEGO DEL MES!





1. MUY FIEL A LA PELÍCULA. El juego repasa punto por punto Harry Potter y la Orden del Fénix, la última peli del mago de reciente estreno.

2. UN DESARROLLO SINGULAR. La aventura se centra en la exploración del particular universo de Potter, algo que sin duda agradecerán sus fans.

3. TÉCNICAMENTE LUCE BIEN. Gran doblaje, música de la peli (por primera vez en un juego de Harry Potter) y unos gráficos bastante vistosos.

VELOCIDAD



BURNOUT DOMINATOR
» EA GAMES » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La última entrega de esta gloriosa serie de arcades de velocidad ofrece nuevas carreras y desafíos a 200 km/h. NOTA **91**

COLIN MCRAE RALLY 2005

¡Precio especial!

» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA **89**

FORMULA ONE 06
¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego, pero ha evolucionado poco. NOTA **89**



GRAN TURISMO 4
¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA **94**



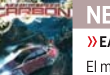
MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX
¡Precio especial!

» ROCKSTAR » 24,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA **90**

MOTO GP 4
» NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

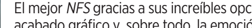
Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. Es de lo mejor en su género. NOTA **88**



NEED FOR SPEED CARBONO
¡Precio especial!

» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

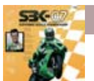
El mejor *NFS* gracias a sus increíbles opciones de tuning, su acabado gráfico y, sobre todo, la emoción de sus carreras. NOTA **93**



NFS: MOST WANTED
¡Precio especial!

» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido. NOTA **90**



SBK 07
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con licencia oficial, completo en opciones y con una jugabilidad a prueba de bombas. NOTA **89**

TEST DRIVE UNLIMITED
» ATARI » 49,99 € » 1-8 JUGADORES ONLINE » CAST. » +3 AÑOS

Carreras en una enorme isla entre alucinantes coches reales con potente modo Online. Gráficamente "pincha". NOTA **85**

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1 -8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA **94**

TOURIST TROPHY
¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas. NOTA **90**

ROL



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO
¡Precio especial!

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA **94**



FINAL FANTASY X
¡Precio especial!

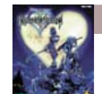
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA **93**




FINAL FANTASY XII
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor RPG de PS2, gracias a una trama épica, un increíble apartado técnico, un sistema de juego reinventado... NOTA **97**



KINGDOM HEARTS
¡Precio especial!

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA **93**



KINGDOM HEARTS II
¡Precio especial!

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción, con la experiencia de Square y la magia de Disney. Gustará incluso a los que no sigan el género. NOTA **94**




SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER
¡Nuevo!

» ATLUS » 49,95 € » 1 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol que sólo disfrutarán los más acérrimos del género. Eso sí, está en inglés y gráficamente flojea. NOTA **70**

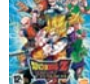


SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2
» ATLUS » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un notable juego de rol de estética futurista, profundos combates por turnos y gran argumento. Está en inglés. NOTA **84**

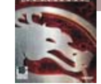


LUCHA



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha completo, espectacular y divertido, imprescindible para todos los seguidores de "Dragon Ball". NOTA **92**



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
» MIDWAY » 44 ,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

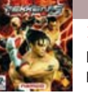
Uno de los mejores de lucha de PS2, gracias a su enorme plantel de luchadores, sus modos de juego, su jugabilidad... NOTA **91**



SOUL CALIBUR III
¡Precio especial!

» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA **95**



TEKKEN 5
¡Precio especial!

» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA **95**



JAPÓN

1 Bleach: Heat the Soul 4 (N)
PSP | SONY | LUCHA

El manga de Tite Kubo es muy apreciado en Japón, y sus juegos de lucha para PSP también. Esta cuarta entrega vendió más de 40.000 en pocos días.



2 Final Fantasy Tactics: The Lion War (N)
PSP | SQUARE ENIX | ROL TÁCTICO

3 Shining Wind (N)
PS2 | SEGA | ROL DE ACCIÓN

4 Pachinko Ultraman (N)
PS2 | HACKBERRY | ARCADE

5 Odin Sphere (N)
PS2 | ATLUS | ROL

EEUU

1 Spider-Man 3 (N)
PS3 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN

El lanzarredes ha trepado muy alto y ya está en la cima de las listas de ventas en Estados Unidos, tanto en PS3 como en PS2. Llegar y besar el santo.



2 MLB 07: The Show (N)
PS3 | SONY | DEPORTIVO

3 Guitar Hero II (↑)
PS2 | ACTIVISION | MUSICAL

4 Shrek Tercero (N)
PS2 | ACTIVISION | DEPORTIVO

5 God of War II (↓)
PS2 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1 Spider-Man 3 (N)
PS3 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN

Al igual que en Estados Unidos, en Europa también hemos caído en las redes de nuestro amistoso vecino Spider-Man. Hay fiebre arácnida.



2 Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo (N)
PS2 | DISNEY INTERACTIVE | AVENTURA DE ACCIÓN

3 Metal Gear Solid: Portable Ops (N)
PSP | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Buzz! El Megaconcurso (N)
PS2 | SONY | PARTY GAME



5 MotorStorm (↓)
PS3 | SONY | VELOCIDAD

Los 4 mejores juegos para...





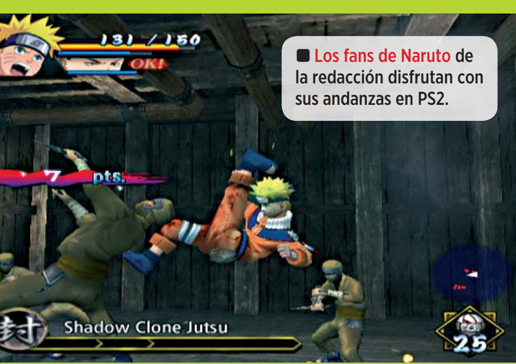
1 Piratas del Caribe: En el fin del Mundo

Después de arrasar en las taquillas de todo el mundo, *Piratas del Caribe* llega a nuestras consolas con todo el carisma de sus personajes. Recorre las dos últimas pelis de la mano de Jack Sparrow y cía. en una aventura para PS3, PS2 y PSP.

2 La Fuga de Monkey Island

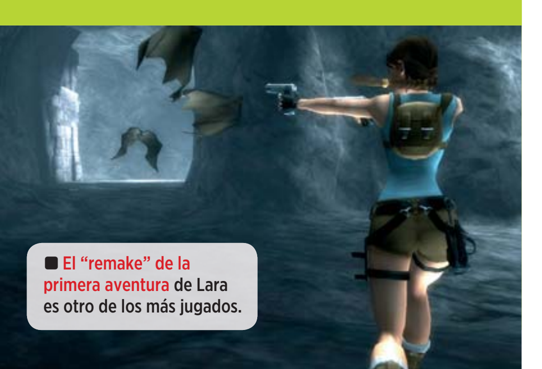
Aunque preferimos las dos primeras entregas (un clásico de la historia de los videojuegos), la *Fuga de Monkey Island* es la única oportunidad de disfrutar en PS2 de una saga de aventuras gráficas mítica y con un gran sentido del humor.





Los fans de Naruto de la redacción disfrutan con sus andanzas en PS2.

1. Final Fantasy XII ↑
2. God of War II ↓
3. Naruto Uzumaki Chronicles (N)
4. Tomb Raider Anniversary ↓
5. PES 6 ↓
6. Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo (N)
7. Guitar Hero II =
8. SOCOM Combined Assault ↓
9. Metal Slug Anthology (N)
10. Tomb Raider Anniversary ↓



El "remake" de la primera aventura de Lara es otro de los más jugados.

ACCIÓN



DESTROY ALL HUMANS! 2 — ¡Precio especial!
» THQ » 24,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de acción divertida y con mucho humor, protagonizada por un alienígena que quiere invadirnos. NOTA 87



DEVIL MAY CRY 3 EDICIÓN ESPECIAL — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si no lo jugaste en su día, tienes una oportunidad única de disfrutar de la mejor acción de PS2 en su mejor versión. NOTA 91

FFVII DIRGE OF CERBERUS
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de acción bastante "normalito", aunque con el atractivo de ampliar el emocionante universo de *FFVII*. NOTA 80



GOD HAND
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Salvajes peleas con un absurdo sentido del humor que gustarán a los fans de la acción o algo "diferente". NOTA 86



LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA
» LUCASARTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una divertida recreación de la saga, con un desarrollo variado, mucho humor, partidas a dobles... Es facilito. NOTA 84



MARC ECKO'S GETTING UP — ¡Precio especial!
» ATARI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA 86

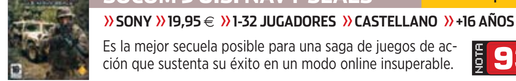


NARUTO UZUMAKI CHRONICLES — ¡Nuevo!
» BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Naruto vuelve en un aventura con mucha acción y todo el encanto de la serie. Pero podría ser más larga y variada. NOTA 80



SOCOM: COMBINED ASSAULT
» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Básicamente es igual que *SOCOM 3*, con la única novedad de un modo Cooperativo online. Ideal si te gusta jugar en red. NOTA 90

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable. NOTA 93

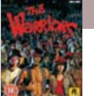


SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES
» KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Batallas multitudinarias en el Japón feudal con acertados toques estratégicos. Eso sí, técnicamente no es gran cosa. NOTA 78



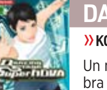


STAR WARS: BATTLEFRONT II — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor. NOTA 90



THE WARRIORS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

MUSICALES



DANCING STAGE SUPERNOVA
» KONAMI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un magnífico juego de baile para disfrutar con la alfombra o el Dual Shock 2. Es la entrega más completa. NOTA 87



GUITAR HERO + GUITARRA
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra. NOTA 92

GUITAR HERO II
» RED OCTANE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Mejor aún que la primera parte, gracias a la posibilidad de jugar a dobles y a un repertorio aún más atractivo. NOTA 94

SINGSTAR LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Ideal para reuniones de fans de los karaoke que sea unos nostálgicos de la "movida": Mecano, Hombres G, Loquillo... NOTA 84

SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES (+MICRÓFONOS) — ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El popular karaoke de Sony vuelve con otra entrega más centrada en la música pop. Ofrece 30 canciones de éxito. NOTA 86

SINGSTAR ROCKS! (+MICRÓFONOS)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro. NOTA 88

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA 85



ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL 2 — ¡Precio especial!
» ATARI » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA 75



PSYCHONAUTS — ¡Precio especial!
» MAJESCO » 14,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas. NOTA 82



RATCHET: GLADIATOR — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85



RAYMAN 10º ANIVERSARIO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Dos plataformas, variados y divertidos (*Rayman 2 y 3*) y un multijugador de carreras, *Rayman M*. Y a qué precio... NOTA 84

¡convertirnos en auténticos piratas!





Sid Meier´s Pirates!

Los piratas de Sid Meier (autor de sagas de estrategia tan importantes en PC como *Civilization*) abordaron PSP hace unos meses con su mezcla de acción, estrategia y batallas navales. Es una versión del juego de PC del mismo nombre.

Pirates: The Legend of Black Kat

Ser un pirata es surcar los mares con tu barco, atacar otros navíos y conseguir el mayor botín posible. Y todo esto (entre otras cosas), lo hicimos en este juego de Westwood y EA. Eso sí, salió en 2002 y se le notan ya los años...

SHOOT´EM UP



ACE COMBAT THE BELKAN WAR
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su depurada jugabilidad y excelente control le convierten en un título imprescindible para los fans de los simuladores. NOTA 87

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84

BLACK ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción, algo corto, aunque ya está en Platinum. NOTA 92

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94



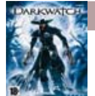
CALL OF DUTY 3
» ACTIVISION » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es menos sorprendente que la anterior entrega, pero muy espectacular y uno de los mejores shoot'em up de PS2. NOTA 92



COMMANDOS STRIKE FORCE ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86



DARKWATCH ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA 84



HEATSEEKER
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un entretenido arcade que propone intensas batallas entre aviones reales en misiones bastantes variadas. NOTA 80



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89



MEDAL OF HONOR VANGUARD
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Otro shooter bélico divertido y bien ambientado, aunque la campaña individual tiene una duración ridícula. NOTA 85



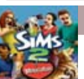
PROJECT SNOWBLIND ¡Precio especial!
» EIDOS » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA 82

URBAN CHAOS ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA 85

SIMULACIÓN



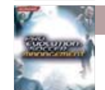
LOS SIMS 2: MASCOTAS
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Muy parecido a *Los Sims 2* (gestionar la vida de nuestro sim y cuidarle) pero ahora además cuidando de nuestra mascota. NOTA 86



MANAGER DE LIGA 2007
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo simulador de presidente de club de fútbol, aunque no tiene licencias de clubes reales. NOTA 79



PES MANAGEMENT ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81



THRILLVILLE
» ATARI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo gestor de parques de atracciones en el que también podemos montarnos en ellas y jugar con amigos. NOTA 79

VARIOS

BUZZ!: EL MEGACONCURSO (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Participa con tus pulsadores en el concurso más completo. Con más pruebas y preguntas, divertirá a toda la familia. NOTA 86



BUZZ!: SPORTS QUIZ! (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Para los fans de los deportes que quieran poner a prueba sus conocimientos. Los demás, tienen otros *Buzz!* para elegir. NOTA 84

EYETOY: KINETIC + LENTE
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA 89



EYETOY: PLAY 3 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA 88

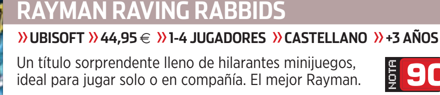
LEMMINGS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Estrategia divertida y desafiante, que además sorprende con los nuevos niveles EyeToy. Tiene que gustarte pensar. NOTA 84



RAYMAN RAVING RABBIDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un título sorprendente lleno de hilarantes minijuegos, ideal para jugar solo o en compañía. El mejor Rayman. NOTA 90



WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA 87



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**





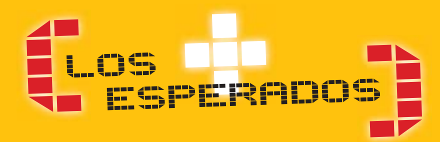
■ *Final Fantasy XII* vuelve a demostrar otro mes más que es uno de los preferidos. ¡Casi todos le votáis!

1. Final Fantasy XII (sube)
2. Kingdom Hearts II (baja)
3. PES 6 (sube)
4. GTA San Andreas (=)
5. Dragon Ball Z Tenkaichi 2 (sube)
6. WWE Smackdown! vs. Raw 2007 (=)
7. God of War (baja)
8. Dragon Quest (sube)
9. Gran Turismo 4 (sube)
10. God of War II (N)



■ *God of War II* entra en la lista de favoritos tímidamente, pero seguro que el mes que viene estará mucho más arriba. Desde luego se lo merece.

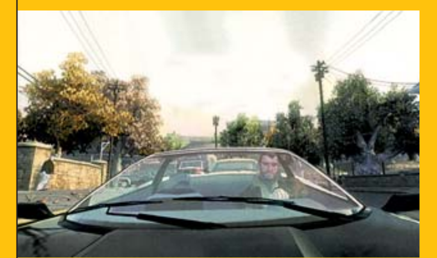
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



1 GTA IV

» PS3 » ROCKSTAR » AVENTURA DE ACCIÓN

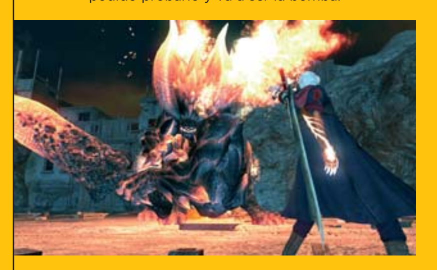
Con cada nuevo detalle que Rockstar hace público sobre *GTAIV*, se nos van poniendo los dientes cada vez más largos. Ya faltan cada vez menos meses para que llegue...



2 Devil May Cry 4

» PS3 » CAPCOM » AVENTURA DE ACCIÓN

El estreno de *Devil May Cry* en PS3 es uno de los juegos por los que más preguntáis.Y francamente no nos extraña: nosotros ya hemos podido probarlo y va a ser la bomba.



3 Moto GP 07

» PS2 » CAPCOM » VELOCIDAD

Mucho tiempo llevábamos esperando el regreso de *Moto GP* a PS2. Pues ya os aseguramos que saldrá este otoño, y además os ofrecemos sus primeras imágenes en primicia.



PSP

AVENTURAS

DAXTER — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA 88

DRIVER 76 — ¡Nuevo!


» UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran ambientación y misiones a pie y en coche con libertad para una aventura más que notable. Pero no supera a *GTA*. NOTA 86

GTA LIBERTY CITY STORIES — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA 94

GTA VICE CITY STORIES
» ROCKSTAR » 39,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es un *GTA* en toda regla y además es más divertido, largo y espectacular que el primero. Imprescindible en PSP. NOTA 94

MGS PORTABLE OPS
» KONAMI » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura de acción de PSP, por su original desarrollo, sus gráficos y sus opciones multijugador. NOTA 93

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS
» UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción, plataformas, sigilo y exploración se dan la mano en una aventura mágica que es de lo mejor en su género. NOTA 91

TOMB RAIDER LEGEND — ¡Precio especial!


» EIDOS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

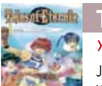
Lara se estrena en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más. NOTA 90

ROL

MONSTER HUNTER FREEDOM — ¡Precio especial!


» CAPCOM » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA 87

TALES OF ETERNIA — ¡Precio especial!


» NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Juego de rol de corte clásico con combates en tiempo real y vistoso apartado gráfico. Lamentablemente, esta en inglés. NOTA 83

VALKYRIE PROFILE: LENNETH
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un clásico inédito en España hasta ahora que encantará a los roleros por su trama y original desarrollo. Está en inglés. NOTA 83

ACCIÓN

300 MARCH TO GLORY
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un salvaje beat´em up basado en la peli que sabe cómo entretener a pesar de su mediocre apartado gráfico. NOTA 76

ACE COMBAT X
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de combate aéreo con un genial control, intensas misiones y, además, buenas opciones de juego. NOTA 87

AFTER BURNER: BLACK FALCON
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertido arcade de aviones con sabor a clásico. Sus frenéticos combates y sus modos WiFi son sus mejores bazas. NOTA 80

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Este shooter subjetivo es la mejor recreación bélica que hay para PSP. Su único defecto es que es algo corto. NOTA 89

KILLZONE LIBERATION — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía. NOTA 89

LEGO STAR WARS II. LA TRILOGÍA ORIGINAL
» ACTIVISION » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Revives las tres películas originales de Star Wars en una aventura larga, con calidad gráfica, humor... Genial. NOTA 86

MEDAL OF HONOR HEROES
» EA GAMES » 49,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Perfecta recreación de la II Guerra Mundial, que se hace corto jugando solo, pero que tiene un completísimo multijugador. NOTA 86

PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO — ¡Nuevo!
» DISNEY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

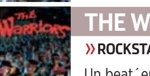
Una aventura de acción que recrea con acierto las dos últimas películas. Además, ofrece minijuegos para 2 jugadores. NOTA 80

RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta aventura de acción es una de las más divertidas y sorprendentes de PSP por su variedad y calidad técnica. NOTA 91

SYPHON FILTER DARK MIRROR — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA 90

THE WARRIORS


» ROCKSTAR » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat´em up basado en la peli de culto "The Warriors", tan variado, largo y divertido como la versión de PS2. NOTA 89

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS


» CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un mito que vuelve conservando su frenético y divertidísimo desarrollo y con mejoras que lo hacen más irresistible. NOTA 91

¿Y tú cómo puntuarías a...

...God of War II

@ Hermenegildo

Simplemente, el mejor

Creo que es *God of War II* es el mejor juego de PS2. Tiene una gran trama y unos gráficos impresionantes. La saga se supera a sí misma, por no hablar de los extras que contiene su edición especial. Derrocha aún más acción que la anterior. El único problema es que se hace corto.

NOTA 99 — Por su trama, gráficos y extras es la mejor aventura de PS2 sin duda alguna, aunque se hace algo corto.

... Grand Theft Auto IV

@ Pakirri

Superará a *GTA San Andreas*

Aunque todavía no haya salido, por los datos que tenemos se sabe que va a ser el mejor juego de PS3. Seguramente saldrán más *GTA* en esta consola que superen a este, pero a *GTAIV* no lo olvidaremos nunca ya que va a ser el juego que supere al increíble *GTA San Andreas*. ¡Qué ganas tengo de que salga!


NOTA 94 — Será el mejor juego de PS3 y superará a *San Andreas*, pero seguramente los siguientes *GTA* serán mejores.

...Buzz! El Gran Reto

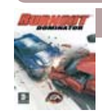
@ Ruth Mínguez

Buzz es un cachondo

Si de lo que se trata es de pasar una agradable y entretenida jornada con amigos, además de demostrar tu conocimiento general sobre diversos temas muy variados (cine, deportes, música...), es de los mejores juegos que podemos conseguir. No faltará emoción y "piques" entre todos los que quieran retarse.


NOTA 90 — *Buzz! El Gran Reto* es solamente superable por el nuevo *Buzz! MegaConcurso* que nos ofrece nuevas y diferentes pruebas.

VELOCIDAD



BURNOUT DOMINATOR
» EA GAMES » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Vertiginosas carreras con tráfico y multitud de variados retos nos esperan en este fabuloso arcade de velocidad. NOTA 92

FORMULA ONE 2006 — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran simulador apto para todos, que calca el Mundial al detalle y que ofrece modos de juego para mucho tiempo. NOTA 89

MOTO GP — ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos. NOTA 88



NEED FOR SPEED CARBONO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un genial arcade de velocidad que lo tiene todo: vertiginosas carreras, tuning, ambientación, acabado técnico... NOTA 91

TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUGADORES » CAST. » +3 AÑOS
Un simulador de velocidad realista, variado y técnicamente muy sólido, aunque demasiado parecido al anterior. NOTA 85

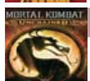
RIDGE RACER 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR* (que es Platinum). NOTA 92

TEST DRIVE UNLIMITED
» ATARI » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
70 coches reales y "tuneables" están disponibles para pilotar y competir en intensas carreras con bastante libertad. NOTA 84

LUCHA



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectáculo visual y fácil manejo para un nuevo *Dragon Ball* que no innova en las peleas, pero sí en el desarrollo. NOTA 85



MORTAL KOMBAT UNCHAINED
» MIDWAY » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga *MK* se estrena en PSP con un juego de lucha variado y entretenido. Eso sí, por debajo de *Tekken DR*. NOTA 89



TEKKEN DARK RESURRECTION — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Por opciones, calidad técnica y diversión, es el mejor juego de lucha de PSP. Y uno de los mejores en general. NOTA 95



WWE SMACKDOWN VS RAW 2007
» THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Espectacular, completo, variado y fácil de controlar, es la mejor opción para los amantes del "wrestling". NOTA 89

DEPORTIVOS

FIFA 07 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es un completo simulador, con jugadores y clubes reales, capaz de entretener a cualquier futbolero. NOTA 88

PRO EVOLUTION SOCCER 6 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor juego de fútbol que hay para PSP, aunque aún le faltan detalles para llegar al nivel de la saga en PS2. NOTA 91

ROCKY BALBOA
» UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un entretenido juego de boxeo, que aprovecha la licencia de "Rocky Balboa" para ofrecer combates muy vistosos. NOTA 79



TONY HAWKS PROJECT 8
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Aunque parecido al anterior, es uno de los mejores juegos deportivos de PSP, por apartado técnico y jugabilidad. NOTA 88



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3
El mejor torneo de fútbol a nivel de clubes queda muy bien retratado en este simulador, aunque no supera a *PES6*. NOTA 85

VIRTUA TENNIS 3
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El tenis más espectacular, jugable y divertido se adapta muy bien a las peculiaridades de PSP. Muy recomendable. NOTA 91

VARIOS



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED
» CAPCOM » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Sensacional recopilatorio que recoge una veintena de juegos clásicos de Capcom. Ideal para los más nostálgicos. NOTA 80

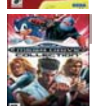


LOS SIMS 2 MASCOTAS
» EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » 7 AÑOS
Cuida de tus Sims y además de sus mascotas, disfrutando de un montón de opciones. Eso sí, échale paciencia. NOTA 81



ME & MY KATAMARI
» NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego original y entretenido que nos obliga a crear enormes bolas atrapando elementos de los escenarios. NOTA 81

MIND QUIZ — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un completísimo entrenador mental con más de 50 variadas pruebas para mejorar tu memoria, reflejos, etc. NOTA 85



SEGA MEGADRIVE COLLECTION
» SEGA » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Recopilatorio que incluye más de 30 juegos clásicos de Megadrive, la inolvidable consola de 16 bits de Sega. NOTA 80

...Kingdom Hearts II



@ Ángel Oreste Rodríguez

Un juego de rol de acción único



Nunca encontraré un rol de acción mejor. Sus gráficos, su fácil manejo, su argumento y su originalidad le hacen ser único. Y ni siquiera *Rogue Galaxy* logrará superarlo.

NOTA 96 — Su estilo le hace ganar muchos puntos. Si te gusta Disney, es tu juego. Por mucho que lo intente *Rogue Galaxy*, nunca logrará superarle.

...Guitar Hero II

@ Jorge Escalona

Videojuegos y rock!



Con la segunda entrega de *Guitar Hero* y su modalidad "Duelo de guitarras Pro", la competitividad se multiplica y el pique aumenta entre colegas.



NOTA 91 — La selección de temas, con clásicos del rock indispensables, hace disfrutar tanto a amantes de la música como de los videojuegos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1 **PES 6** — KONAMI | DEPORTIVO

Este mes el simulador de fútbol más famoso regresa al primer puesto de la lista de ventas. Es sin duda el juego más vendido de PSP en España, y por algo será...





2 **Metal Gear Portable Ops** — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN



3 **Ratchet & Clank: El Tamaño Importa** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



4 **Dragon Ball Z Shin Budokai** — NAMCO BANDAI | LUCHA

5 **Virtua Tennis 3** — SEGA | DEPORTIVO

VUESTROS FAVORITOS

1 **PES 6** — KONAMI | DEPORTIVO

El excelente simulador de fútbol de Konami sigue siendo el título más votado por todos vosotros. Y es que estamos ante el mejor juego de fútbol de PSP.



2 **WWE Smackdown! vs Raw 2007** — THQ | LUCHA

3 **GTA: Vice City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

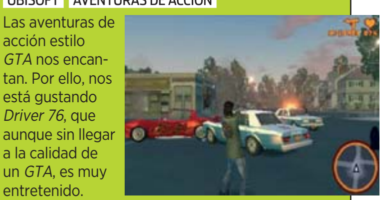
4 **Daxter** — SONY | PLATAFORMAS

5 **Ratchet & Clank: El tamaño importa** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **Driver 76** — UBISOFT | AVENTURAS DE ACCIÓN

Las aventuras de acción estilo *GTA* nos encantan. Por ello, nos está gustando *Driver 76*, que aunque sin llegar a la calidad de un *GTA*, es muy entretenido.



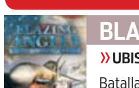
2 **SOCOM Fireteam Bravo 2** — SONY | ACCIÓN TÁCTICA

3 **MGS Portable Ops** — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Dragon Ball Z Shin Budokai 2** — BANDAI | LUCHA

5 **Marvel Trading Card Game** — KONAMI | CARTAS

PS3



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
» UBISOFT » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas aéreas durante la Segunda Guerra Mundial, con variadas misiones y un correcto apartado técnico. NOTA 79



CALL OF DUTY 3
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CAST. » +16 AÑOS

Aunque el desarrollo es igual que el de PS2, su potente apartado gráfico te meterá literalmente en las batallas. NOTA 89



DEF JAM ICON
» EA GAMES » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Brutales combates entre los raperos reales más conocidos. Gráficamente sorprende, aunque las peleas son limitadas. NOTA 83



ENCHANTED ARMS
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de rol con buen sistema de combate (aleatorios y por turnos) y bastante humor. Eso sí, gráficamente flojea. NOTA 79



F.E.A.R.
» VIVENDI » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter subjetivo de PC que trae a PS3 su mezcla entre acción y horror. Gráficamente está algo desfasado. NOTA 82



FIGHT NIGHT ROUND 3
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS. » +16 AÑOS

Boxeo en estado puro que se apoya en un realista sistema de juego y en un impactante apartado gráfico. NOTA 84



FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION
» SONY » 59,95 € » 1-11 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de F1 completo y asequible para todos que gana realismo gráfico y jugable en su salto a PS3. NOTA 85



GENJI: DAYS OF THE BLADE
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta secuela ofrece combates en un mágico Japón feudal, aunque su desarrollo es simple y sus gráficos decepcionan. NOTA 78



HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FENIX ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una singular aventura de pausado desarrollo en la que exploramos Hogwarts siguiendo el guión del último film. NOTA 82



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Más de 20 héroes de la Marvel se unen en este juego de rol de acción que mejora gráficamente lo visto en PS2. NOTA 79





MOTORSTORM
» SONY » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Salvajes carreras en inhóspitos parajes entre vehículos muy distintos (4x4, motos, quads...). Técnicamente es brillante. NOTA 89



NBA 2K7
» 2K SPORTS » 64,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de basket, muy jugable y completo, aunque técnicamente no aprovecha el potencial de PS3. NOTA 85





NBA STREET HOMECOURT
» EA SPORTS BIG » 69,95 € » 1-6 JUGADORES » CAST. » +3 AÑOS

Partidos callejeros "3 contra 3" en los que la única regla es dar espectáculo. No aporta nada con respecto a los de PS2. NOTA 84



NEED FOR SPEED CARBONO
» EA GAMES » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras y tuning que sólo te convencerá si disculpas su discreto apartado técnico, indigno de PS3. NOTA 81



NINJA GAIDEN SIGMA ¡Nuevo!
» TECMO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un desafío en forma de beat´em up de vibrante desarrollo y explosiva puesta en escena. Eso sí, es un reto exigente. NOTA 90



RESISTANCE: FALL OF MAN
» SONY » 59,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente shoot´em up que por calidad técnica, desarrollo y opciones multijugador, es de lo mejor en PS3. NOTA 91



RIDGE RACER 7
» SONY » 59,95 € » 1-14 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un notable arcade de velocidad que, sin sorprender, logra entretener a los fans de la velocidad. Y ahora, con tuning. NOTA 85



SPIDER-MAN 3
» ACTIVISION » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es la mejor aventura de Spidey hasta la fecha. Ningún fan del superhéroe y/o de la acción debería perdérsela. NOTA 88



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
» UBISOFT » 69,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El estreno de Sam en PS3 es una sólida aventura de acción que supera en mucho a la versión que vimos en PS2. NOTA 85

THE DARKNESS ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CAST. » +18 AÑOS

Un shoot´em up basado en el cómic, en el que tan importante es disparar como usar brutales poderes demoníacos. NOTA 88



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol apabullante en apartado técnico, duración y libertad de acción. Es de lo mejor que hay en PS3. NOTA 94



TIGER WOODS PGA TOUR 07
» EA SPORTS » 64,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completo simulador de golf que supera lo visto en PS2 gracias a novedades jugables y mejoras gráficas. NOTA 84



TONY HAWK'S PROJECT 8
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CAST. » +16 AÑOS

Skate en estado puro y muy jugable. Muy parecido al de PS2, pero con mejores gráficos y buen uso del Sixaxis. NOTA 83



VIRTUA FIGHTER 5
» SEGA » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Peleas espectaculares y profundas que, a pesar de ser similares a *VF4 Evolution*, encantarán a los fans de la lucha. NOTA 88



VIRTUA TENNIS 3
» SEGA » 69,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Vibrantes y divertidísimos partidos de tenis con jugadores reales y atractivos modos de juego. Mejor en compañía. NOTA 86

3 razones para tener ...
Ninja Gaiden Sigma

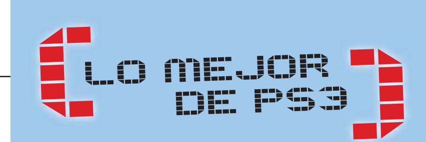
Play ¡EL JUEGO DEL MES!



1. UN DESARROLLO INTENSO COMO POCOS. El desarrollo es un torrente de acción en estado puro, salpicado con inteligentes toques aventureros.

2. TODO UN RETO. Aquí no vale "aporrear" botones. El juego exige que domines tus técnicas ninja. En cierto sentido, es como los juegos de antes.

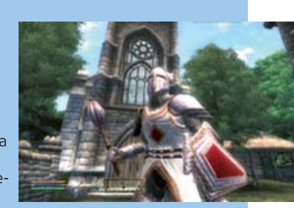
3. TÉCNICAMENTE BRUTAL. Su explosiva puesta en escena os quitará el hipo, sobre todo si lo disfrutáis a 1080p...



LO MEJOR DE PS3

LOS MÁS VENDIDOS

1. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** N — UBISOFT | ROL



El primer gran juego de rol de PS3 reina en la lista de ventas. Una aventura que ofrece libertad absoluta y 250 horas de juego no se merece menos.

2. **Virtua Tennis 3** ↑ — SEGA | DEPORTIVO
3. **Resistance: Fall of Man** N — SONY | SHOOT´EM UP
4. **MotorStorm** N — SONY | VELOCIDAD
5. **NBA 2K7** N — 2K SPORTS | DEPORTIVO

VUESTROS FAVORITOS

1. **Resistance: Fall of Man** N — SONY | SHOOT´EM UP

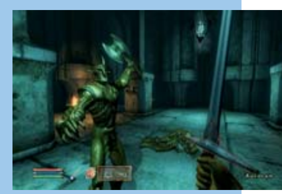


¿Será por sus gráficos? ¿Por su largo e intenso desarrollo? ¿O por sus piques Online? El caso es que *Resistance* es vuestro juego favorito de PS3.

2. **MotorStorm** N — SONY | VELOCIDAD
3. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** N — UBISOFT | ROL
4. **Call of Duty 3** N — ACTIVISION | SHOOT´EM UP
5. **Formula One Championship Edition** N — SONY | VELOCIDAD

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** N — UBISOFT | ROL



Hemos hecho una guía del juego, pero todavía encontramos alicientes para seguir explorando el enorme mundo de *Oblivion*. Rol en estado puro.

2. **Resistance: Fall of Man** N — SONY | SHOOT´EM UP
3. **Ninja Gaiden Sigma** N — TECMO | ACCIÓN
4. **MotorStorm** N — SONY | VELOCIDAD
5. **The Darkness** N — 2K GAMES | SHOOT´EM UP

PS3



Piratas del Caribe: En el fin del Mundo

PS2

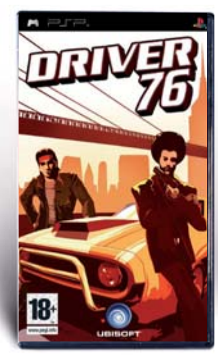


SOCOM U.S. Navy Seals Combined Assault



Naruto Uzumaki Chronicles

PSP



Driver 76



SOCOM Fireteam Bravo 2 + Headset

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.



- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de julio de 2007.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............. Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Piratas del Caribe En el Fin del Mundo	59,95 €	54,95 €	
❍ SOCOM U.S. Navy Seals Combined Assault	49,95 €	44,95 €	
❍ Naruto Uzumaki Chronicles	49,95 €	44,95 €	
❍ Driver 76	49,95 €	44,95 €	
❍ SOCOM Fireteam Bravo 2 + Headset	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4,90 €, Baleares 5,90 €)

PS3, PS2 Y PSP | ACTIVISION | ACCIÓN | 29 JUNIO

Transformers

SE ACERCA LA HORA DE LOS **ROBOTS**

Cinco metros de estatura, forjados en resistente metal y capaces de convertirse en vehículos. Los Transformers, los muñecos que en los 80 inspiraron cómics y dibujos animados, vuelven con fuerza en una de las grandes películas del verano. Y, como no, la peli inspirará un juego de acción en tercera persona para PS3 y PS2 que nos permitirá revivir el argumento del filme... e ir más allá. Elegiremos uno de los dos ejércitos de robots que libran su guerra en la Tierra, cada uno con propias misiones: los Decepticons se centrarán en destruir todo a su paso mientras que los Autobots protegerán a los humanos. En cada misión se nos asignará un robot distinto que se convertirá en vehículo con sólo pulsar un botón: coches, camiones, helicópteros, cazas, bombarderos...

Y en cualquiera de sus formas los Transformers harán temblar todo a su paso: nos moveremos con libertad por grandes escenarios en lo que todo será destructible, y combatiremos a los robots enemigos cuerpo a cuerpo o usando proyectiles y armas de energía. Un juego de acción explosiva que vendrá acompañado de una versión PSP de la que sólo se ha revelado un dato: manejaremos a 20 Transformers de los dos bandos sacados de la peli y de la antigua serie de animación. La fiebre por los robots gigantes ya casi está aquí...



» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Un juego de acción en el que desplegaremos el poder XXL de los Transformers destruyéndolo todo o protegiendo a los humanos.







Estas gigantescas máquinas serán muy versátiles: no sólo harán pedazos los edificios, también podrán trepar por ellos.

Optimus Prime es el líder Autobot. Una leyenda de los Transformers capaz de convertirse en camión.



Autobots y Decepticons tendrán misiones distintas, pero todas con algo en común: la acción será constante y muy espectacular.



Gráficamente el juego quiere sorprender: los modelos de los robots presentarán un nivel de detalle y unas animaciones asombrosas.



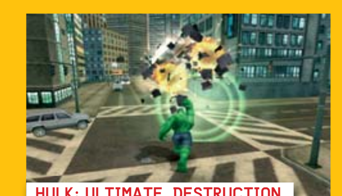
Los escenarios serán destructibles: todo se hará pedazos ante del poder de los Transformers, y agarraremos vehículos, árboles o restos y los usaremos como arma.

SE PARECE A...



TRANSFORMERS ARMADA (PS2)

La única incursión de los Transformers en PS2 fue un entretenido y vistoso juego de acción basado en los cómics más recientes de los robots.



HULK: ULTIMATE DESTRUCTION.

También nos movíamos libremente por una ciudad y lo destruíamos casi todo. Una recreación muy divertida de las aventuras del superhéroe.



Protege la Tierra con los Autobots o destrúyelo todo con los Decepticons. Sea cual sea tu elección, manejarás robots de enorme poder y capaces de convertirse en vehículos.

MÁS DE LO QUE TUS OJOS VEN

En cualquier momento del juego, con sólo pulsar un botón, cambiaremos de robot a vehículo o viceversa. Los Autobots se convertirán en vehículos civiles (por ejemplo Optimus Prime en camión o Bumblebee en coche), mientras que los Decepticons tomarán la forma de máquinas de guerra como helicópteros, bombarderos o cazas. Eso sí, todos los vehículos llevarán equipado armamento.



Convertidos en vehículos también dispondremos de armamento de todo tipo, además de ser más rápidos.



Los Autobots adoptarán la forma de coches o camiones. Entre los Decepticons predominan los vehículos aéreos.

En su forma robot, los Transformers serán muy poderosos, capaces de combatir cuerpo a cuerpo y usar proyectiles y rayos de energía para atacar a distancia.

PS3 | UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA | FINALES DE JUNIO

Rainbow Six Vegas

LA MEJOR **ACCIÓN TÁCTICA** TOMA LA CIUDAD DEL JUEGO



Los hombres de Tom Clancy se preparan para hacer su irrupción en la ciudad más "binguera" de los Estados Unidos.

Al mando de tres hombres tendremos que cumplir todo tipo de misiones repletas de acción y táctica.

Tom Clancy genera tantas expectativas entre los lectores de sus novelas como entre los amantes de los juegos de acción y estrategia. Por eso, muchos de nosotros esperábamos la llegada de *Rainbow Six Vegas*, uno de sus últimos trabajos. En él nos haremos con el control de un comando de élite equipado con la más moderna tecnología militar para cumplir distintas misiones, desde rescatar rehenes a atrapar a los terroristas más buscados en el planeta. Pero nada de esto sería posible si no contáramos con excelente e intuitivo control, muy similar al de las anteriores entregas en PS2. El sensor de movimiento del Sixaxis estará presente en funciones como el manejo de la cámara espía, que nos permitirá comprobar la situación de una sala antes de pasar a la acción. Eso sí, el componente estrategia será fundamental, y podremos elegir por dónde y cómo atacar, dividir fuerzas o entrar en bloque y decidir la estrategia a usar. Y tranquilos, que la acción también tendrá su papel gracias a una variada gama de armas y gadgets que podremos utilizar. Por si fuera poco, nuestros hombres contarán con habilidades especiales, como hacer rappel, que nos permitirán irrumpir en ciertas zonas y realizar ataques por sorpresa.

Las bondades de *RSV* seguirán por un apartado gráfico muy detallado, en el que destacará el acabado de los entornos (las calles de la ciudad mexicana donde comenzamos no tienen desperdicio) y terminarán un una banda sonora de película y unos efectos sonoros que recrearán de forma magistral el caos de un conflicto bélico. Como guinda, *RSV* llegará en castellano, con lo que entender las órdenes o mensajes ya no será ningún problema. La ciudad de las Vegas se prepara para todo un despliegue militar... ¿Te vas a resistir a participar en él?

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

El debut de *Rainbow Six* en PS3 promete sacar muchísimo partido del potencial de PS3 en todos los apartados (I.A., gráfico...).

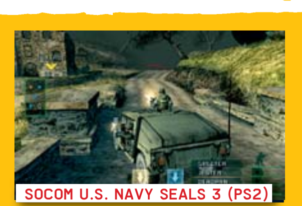
» SE PARECE A...





RAINBOW SIX: LOCKDOWN (PS2)

Salvando las distancias, este ya lejano hermano pequeño que salió en PS2 ofrecía también altas dosis de estrategia y acción.



SOCOM U.S. NAVY SEALS 3 (PS2)

Su modo campaña ofrece una experiencia de comando (dar órdenes, decidir estrategias...) similar a la que veremos en *RSV*.



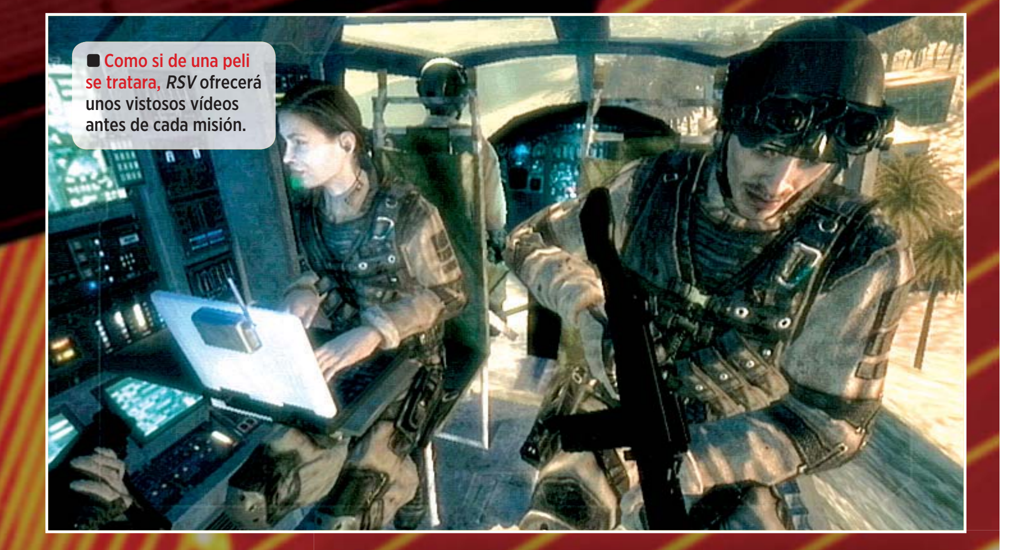
Nuestros hombres nos ayudarán con fuego de cobertura, repartiéndose por distintas zonas...



■ El sigilo y la paciencia, como es habitual en el saga, serán vitales para salir con éxito de cada operación.

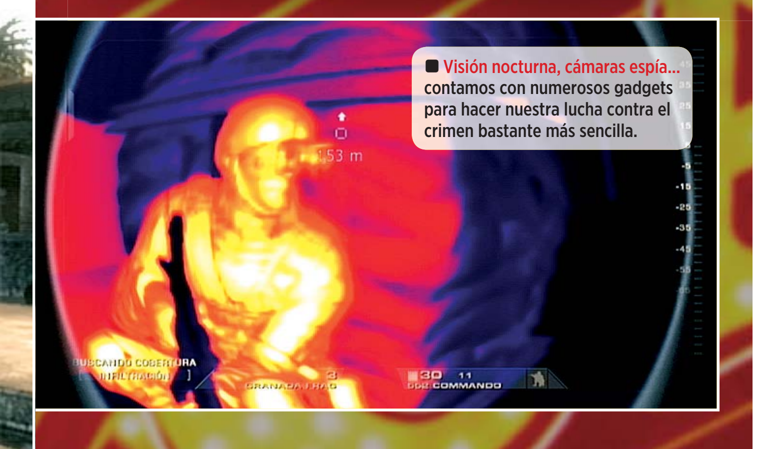






■ Como si de una peli se tratara, *RSV* ofrecerá unos vistosos vídeos antes de cada misión.

El gran control, su genial apartado gráfico y su enfoque único de la acción táctica hace que *RSV* entre por la puerta grande de PS3.



■ Visión nocturna, cámaras espía... contamos con numerosos gadgets para hacer nuestra lucha contra el crimen bastante más sencilla.

PSP | SONY | MUSICAL | JULIO

Parappa the Rapper

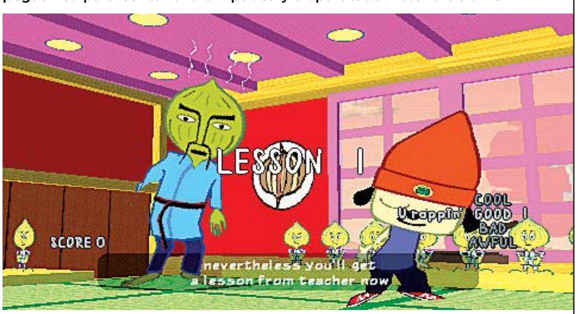
EL **DÉCIMO** ANIVERSARIO DE UN **MITO**

En 1996, cuando Sony comenzó a despuntar en el mundo de los videojuegos, pudimos ver el nacimiento de algunos géneros y míticos personajes. Ese fue el caso de *Parappa The Rapper*, uno de los primeros juegos musicales de la primera PlayStation que en breve será adaptado a PSP. En él nos “convertimos” en un perro rapero, que debe conquistar a su amor platónico por medio de seis alocadas canciones, cada una con una historia distinta: conseguir su carné de conducir, colarse en la cola del WC de un garito... todo rapeando, por supuesto. Esta simpática idea se plasma en un sistema de juego original, que nos invita a pulsar los botones que aparecen en pantalla en el momento justo, dejando cierta libertad para que añadamos o repitamos pulsaciones y así emular el estilo del rapeo. Pero más allá del sistema de juego, *Parappa* destacará por su inconfundible estilo gráfico, de vivos colores y formas planas, así como por su excepcional banda sonora. Si no lo disfrutaste cuando llegó a Europa en 1997, es el momento de hacerlo...

» SE PARECE A... **GUITAROO MAN LIVES!**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Perros, vacas, gallinas, lagartos e incluso cebollas rapean con ritmos pegadizos para contar una simpática y disparatada historia de amor.





■ Parappa en PSP ofrece novedades, como descargarse contenido de Internet.

PS2 Y PSP | ROCKSTAR | ACCIÓN/SIGILO | 6 DE JULIO

Manhunt 2

VIAJE AL CORAZÓN DE **LA LOCURA**

Daniel Lamb abre los ojos. En el suelo hay un cuerpo vestido con una bata blanca. No recuerda cómo ni porqué, pero Daniel está en un manicomio sumido en el caos, y su objetivo es escapar... Así comenzará *Manhunt 2*, la secuela de uno de los juegos más salvajes y adultos de todo el catálogo de PS2. Una nueva obra de Rockstar (los creadores de *GTA*) que nos envolverá en una historia nueva pero con muchos parecidos con el juego original: ambientación claustrofóbica, una trama de suspense con toques de terror en la que la clave será descubrir la auténtica historia del personaje, y un desarrollo basado en el sigilo pero con acción... y un poco de "gore". El juego será una experiencia SÓLO para adultos, pensada para agobiarnos e inquietar: desde los escenarios que recorreremos, como el mismo manicomio o un sórdido motel, pasando por la necesidad constante de usar el sigilo, la oscuridad y todo tipo de armas para acabar con los enemigos: desde un bolígrafo a bolsas de plástico o hachas, armas de fuego en momentos en los que tengamos que recurrir a la acción directa... *Manhunt 2* va a ser una de las aventuras más inmersivas, perturbadoras y adultas jamás jugadas en una consola.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Acción, sigilo y una cuidada ambientación de pesadilla serán las bazas de un juego para adultos que aspira a inquietarnos mucho...



La aventura comenzará en el instituto Dixmor para criminales dementes. Un psiquiátrico sumido en el caos en el que despertará el protagonista, Daniel... sin recordar porqué está allí.



» SE PARECE A...



MANHUNT

Aunque la historia era distinta, el juego original también nos metía en una desquiciante trama sólo para adultos.



SECOND SIGHT

Era menos "gore", pero esta aventura también ofrecía acción y sigilo y su protagonista también padecía amnesia.



El sigilo será fundamental. Como en el primer *Manhunt* podremos sorprender a los enemigos y acabar con ellos con tres grados de intensidad...



Daniel tendrá que improvisar armas para sobrevivir... ya sea una jeringuilla o utilizando ciertos elementos del escenario.

La trama adulta y la tensa atmósfera serán las bazas del juego. No aparecerá el carismático Director de la primera parte, pero otro interno, Leo, hablará con nosotros... aunque no le tengamos físicamente cerca.

***Manhunt 2* cuenta una historia completamente nueva, pero la acción, el sigilo y una trama sólo para adultos vuelven a estar presentes.**

La I.A. de los enemigos será muy novedosa: no se moverán con pautas y sus desplazamientos serán casi impredecibles.

PSP | TAKE TWO | ROL DE ACCIÓN | JUNIO

Silverfall

MÁS **ROL DE ACCIÓN** PARA PSP

Dos *Untold Legends, Dungeon Siege, Marvel Ultimate Alliance, La Liga de la Justicia*... la portátil de Sony puede presumir de tener en su catálogo un buen puñado de juegos de rol de acción, a los que ahora se unirá *Silverfall*, una adaptación de un juego de PC. En él nos sumergiremos en un mundo de ficción repleto de parajes fantásticos, en el que nos esperan miles de combates contra 35 tipos de criaturas distintas y 7 jefes finales. Pero antes de medirnos con ellos tendremos que elegir bando, entre las fuerzas de la naturaleza y de la tecnología (las dos facciones que están en conflicto) y crear a nuestro personaje, para lo que contamos con 80 atributos distintos y especializaciones de todo tipo (experto en armas, magia...). Además, nuestras decisiones durante la aventura tendrán un peso especial sobre el destino final de nuestro personaje, y gozaremos de una enorme libertad para evolucionarlo en la dirección que queramos. Suma a estas virtudes divertidos modos multijugador para cuatro jugadores (y un modo campaña cooperativo para dos), unos cuidados gráficos y un contundente apartado sonoro y tendrás ante ti una cita ineludible con el mejor rol de acción.

» SE PARECE A... **DUNGEON SIEGE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Silverfall dejará gran libertad para evolucionar a nuestro personaje en el sentido que queramos: guerrero, mago, cuerpo a cuerpo...



Los gráficos estarán a la altura de los mejores juegos del género.

Sus enormes opciones multijugador serán otro de sus principales atractivos.



La acción táctica invadirá PSP con una nueva entrega de la saga *Ghost Recon*, ambientada en un conflicto ficticio.







Rescate, infiltración, sabotaje... *GRAW2* ofrecerá variadas misiones repletas de objetivos secundarios.



El último grito tecnológico estará a nuestro alcance, como el visor Cross Con que nos indica la distancia de los enemigos.

PSP | UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA | AGOSTO

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

BIENVENIDOS A LA **JUNGLA...** PORTÁTIL

Dentro de muy poco vamos a disfrutar de *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* en PSP. Esta nueva entrega de la mítica saga de acción táctica llegará a finales de agosto y volverá a ponernos en la piel de los Ghosts, unas unidades de élite americanas preparadas para las operaciones especiales mas complejas.
En esta ocasión tendremos que librar batalla en las tierras fronterizas de México y Estados Unidos, donde existe amenaza nuclear. Como corresponde a una unidad de élite, los Ghosts vendrán equipados con la más alta tecnología militar (gafas de visión nocturna, cargas de detonación), así como armas sigilosas (pistolas con silenciador, rifles de precisión...). En cuanto a las misiones, serán variadas (escoltar, infiltrarse...) y cada una se dividirá en objetivos secundarios que darán más profundidad a cada operación. Además, la I.A. de los enemigos complicará las cosas y tendremos que planear cuidadosamente cada paso, ya que recibir un par de tiros nos dejará "tiritando". Sumad a esto modos multijugador, una correcto despliegue gráfico y un intuitivo control y tendréis una completo juego de acción táctica.

» SE PARECE A... CALL OF DUTY
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA
Manteniendo el espíritu de anteriores entregas, *GRAW2* no defraudará a los que quieran dosis de acción y estrategia militar.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Regalamos 10 Juegos PS2 Tomb Raider: Anniversary

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

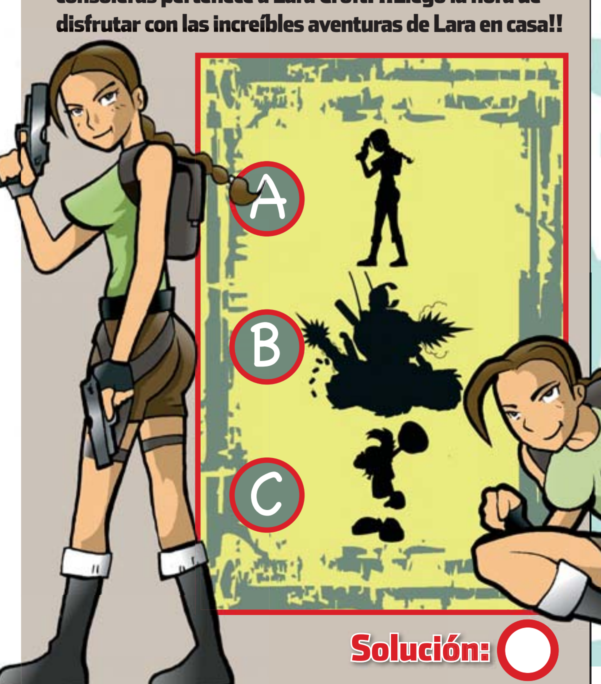
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo:
Play102 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play102 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 15 de junio al 15 de julio de 2007.

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play102 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Tomb Raider Anniversary* para PS2 que Proein y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» ¿Dónde está Lara?

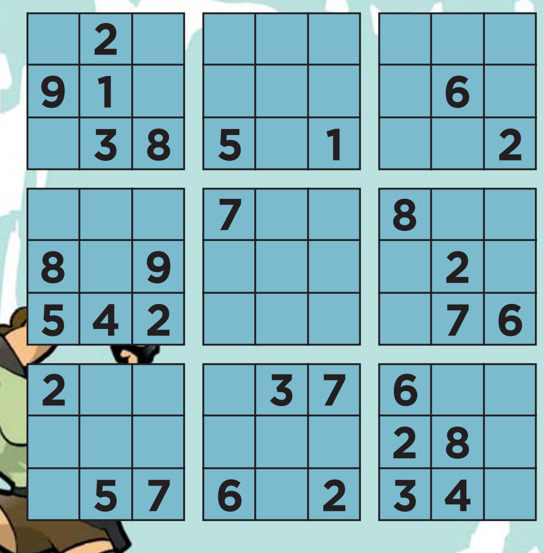
Apunta, dispara y dinos cuál de estas tres sombras consoleras pertenece a Lara Croft. ¡¡Llegó la hora de disfrutar con las increíbles aventuras de Lara en casa!!



Solución:

» Sudoku Aventurero

Es normal que Lara se encontrara en una de sus aventuras el puzzle más famoso de los últimos tiempos. ¿Será capaz nuestra heroína de resolverlo? Quizás necesite de tu ayuda... ¡Adelante!



	2							
9	1						6	
	3	8	5		1			2
			7			8		
8		9					2	
5	4	2					7	6
2				3	7	6		
						2	8	
	5	7	6		2	3	4	



» Humor



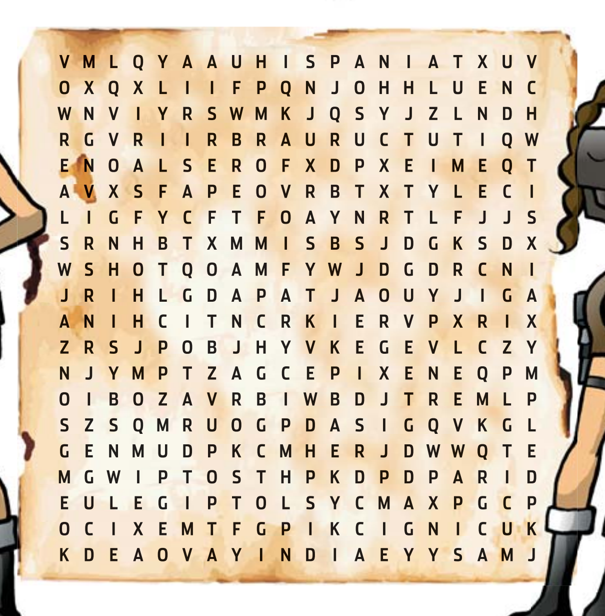




» Sopa Arqueológica

A lo largo de estos años hemos recorrido con Lara los lugares clave dentro de la arqueología mundial viviendo mil y una aventuras. ¿Qué te parece si las recordamos y buscamos en nuestra carismática sopa de letras los nombres de doce lugares o civilizaciones ricas en patrimonio arqueológico? Todo un homenaje a la señorita Croft.

Busca y encuentra:
MEXICO, BABILONIA, PERU, MESOPOTAMIA, EGIPTO, ASIRIA, PERSIA, GRECIA, ROMA, HISPANIA, INDIA, CHINA.



» GANADORES

Juego *Call of Duty 3* PSP (Mayo)

Carlos Romero Pereiro .... A Coruña
Antonio Ibañez Denia .... Albacete
Albert Bellera Vila .... Barcelona
Jagoba Laraudogoitia .... Bizkaia
Javier Iñiguez de la Torre ... Guadalajara
Raúl Jaén.. Madrid
Sergio Domínguez Godoy .... Málaga
Nicolás Méndez .... Salamanca
Josefa Ana Salvador .... Tarragona
Carmen Álvarez Vizcaino .... Valencia

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo,
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Mercedes López, Sonia Ortega, Ana Antelo, Francisco Javier Cabal, Pablo Borrella, Daniel Lara, Juan Lara, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de ventas **Mayte Contreras**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefe de Publicidad **Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ªPlanta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta. 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 09/2007

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE JULIO

» REPORTAJE
SMACKDOWN VS RAW 2008

¡¡¡Exclusiva!!! Viajamos a Japón para visitar a los genios de Yuke's, los creadores de *Smackdown Vs. Raw 2008*, y traeros en primicia todos los detalles sobre el debut de la saga en PS3.

» COMPARATIVA
SHOOTERS DE PS3

Rainbow Six Vegas, The Darkness, F.E.A.R, Call of Duty 3, Resistance Fall Of Man... PS3 cuenta ya con muchos shooters y de gran calidad. El mes que viene te ayudaremos a elegir con nuestra extensa comparativa, dónde estarán los mejores títulos disponibles hasta la fecha.

» NOVEDAD
TRANSFORMERS



Es una de las películas más atractivas del verano, y va a saltar a las tres consolas de Sony en forma de una divertida aventura de acción. Nosotros ya lo estamos jugando y el mes que viene daremos nuestro veredicto.

» GUÍAS Y TRUCOS
SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2, PS3 Y PSP

No te pierdas nuestras completas guías del mes que viene: *Piratas del Caribe En el fin del mundo, Harry Potter y la Orden del Fénix, Naruto Uzumaki Chronicles...* y por supuesto, todos los trucos para las últimas novedades de todas las consolas de Sony. ¿Te lo vas a perder?



Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION

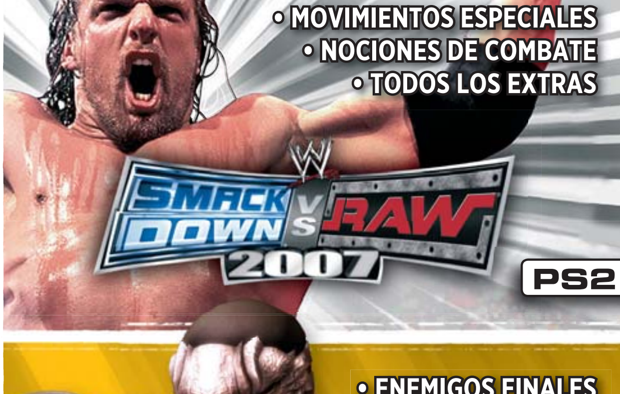
GUÍAS & TRUCOS

• PASO A PASO POR TODOS LOS NIVELES
• LOCALIZACIÓN DE ARTEFACTOS



PS2

• MOVIMIENTOS ESPECIALES
• NOCIONES DE COMBATE
• TODOS LOS EXTRAS



PS2

• ENEMIGOS FINALES
• EXTRAS Y TIENDA



PS3

• TODAS LAS MISIONES
• JEFES FINALES
• LISTA DE MEJORAS

SPIDER-MAN 3

PS2

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2

• CLAVES PARA SUPERAR LOS RETOS
• MEJORAS DE LOS PERSONAJES
• EXTRAS Y DESBLOQUEABLES

PSP

Y ADEMÁS: TRUCOS, ESTRATEGIAS, PASSWORDS Y CÓDIGOS PARA PS3, PS2 Y PSP



04

Trucos

Ordenados de la A a la Z, una selección con los mejores trucos para las tres consolas de Sony. Además, no nos olvidamos de vuestras peticiones, así que contestamos trucos a la carta en la sección "S.O.S. Trucos".



10

DBZ Shin Budokai 2

Todo lo que necesitas saber para sacarle el máximo partido al nuevo *Dragon Ball* de PSP. Descubre los secretos de los saiyanos y aprende nuevas técnicas para salir victorioso de cualquier enfrentamiento.



14

Tomb Raider Anniversary

Te ayudamos a llevar a Lara al final de su aventura y de paso te vamos a enseñar dónde se esconden todos los Artefactos y todas las Reliquias del juego. Tranquilo, también te contamos cómo eliminar a los jefes finales...

SUM







28

Spider-Man 3

Acompañamos a Spider-Man en su tarea de pacificar la ciudad de Nueva York y te contamos al detalle como ayudarle: movimientos especiales, claves para derrotar a los enemigos, consejos para usar tus poderes...

36

Ninja Gaiden Sigma

Uno de los juegos más difíciles para PS3, pero no por sus puzzles o sus misterios, si no por la dureza de sus enemigos. Tranquilo, aquí encontrarás los puntos débiles de todos los malos del juego, y los mejores consejos para derrotarlos.

40

Smackdown vs Raw 07

¿Te gusta la lucha libre? Pues conviértete en el protagonista y aprende a realizar los espectacu-lares ataques de las principales estrellas del wrestling. Además, te contamos cómo desbloquear todos los secretos del juego.

ARIO



Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Pausa el juego e introduce:

- **Aumentar el daño que hacen nuestras armas:** Mantén **L2** y pulsa rápido dos veces **L1**. Suelta **L2**, pulsa y mantén **R2** y pulsa: **R1**, **R1**, **L1**.
- **Invencible:** Mantén **L2** y pulsa ■, ▲, ▲, ■. Suelta **L2**, mantén ahora **R2** y pulsa rápido: ▲, ■, ■, ▲.
- **Desbloquear misiones y aviones del modo campaña:** En el menú del título, mantén **L2** y **R2** e introduce: ■, **L1**, **R1**, ▲, ▲, **R1**, **L1**, ■.

CALL OF DUTY 3

- **Abrir todos los capítulos:** Mantén Select pulsado en la pantalla de selección de capítulo y pulsa: →, →, ←, ←, ■, ■.

DEF JAM ICON

En la pantalla del título inicial (donde dice que pulses Start) introduce la siguiente combinación de botones:

- **Desbloquear "Yung Joc – It´s Going Down" y Fat Joe:** ↓, ●, ✖ y →.

EL PADRINO: DON CORLEONE

Pausa el juego e introduce estas combinaciones en la pantalla de pausa. Eso sí, sólo funcionan cada 5 minutos.

- **5000 dólares:** ■, ▲, ■, ■, ▲, L3.
- **Munición completa:** ▲, ←, ▲, →, ■, L3.
- **Salud al completo:** ←, ■, →, ▲, →, L3.

F.E.A.R.

- **Todos los niveles:** Introduce F3ARDAY1 como nombre de perfil para poder acceder a todos los niveles del juego. Eso sí, tus logros quedarán inutilizados cuando uses este nombre.

FIGHT NIGHT ROUND 3

- **Todos los escenarios:** Para disponer de todos los escenarios del juego, elige la opción Crear un campeón e introduce como nombre NEWVIEW.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Ve al menú de trucos del juego e introduce estos passwords:

- **Desbloquear el cetro y los mini-cohetes:** 10E6CUSTOMER.
- **Desbloquear el Vulcan y el lanzallamas:** 5FINGERDISCOUNT.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

- **Desbloquear extras:** Para abrir el visor de películas y el modo Sonido termina el juego una vez jugando en modo Normal.

MOBILE SUIT GUNDAM

DESBLOQUEAR NUEVOS ROBOTS

- **Kampfer:** consigue el rango de Coronel en la campaña Zeon.
- **RX-78-2 Gundam:** consigue el rango de Coronel en la campaña Federación.

MOTORSTORM

- **Cabezas grandes:** Pausa el juego y mantén: **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **R3**, **L3**.
- **Desbloquearlo todo:** En el menú principal, mantén: **L1**,**L2**, **R1**, **R2**, **R3**, **L3**.

NBA 2K7

Entra en el menú principal y allí selecciona la opción de "Features" y luego "Codes". Dentro de esta pantalla Introduce estos passwords:

- **Balón ABA:** payrespect
- **Resistencia máxima para un partido:** ironman
- **Stamina infinita para un partido:** norest
- **All-Stars internacional:** tns9roi
- **Equipo superstar:** rta1spe

NBA STREET HOMECOURT

En el menú principal, mantén pulsados a la vez **L1** + **R1** y pulsa a la vez lestas combinaciones:

- **Todos los campos:** ↑, →, ↓, ←.
- **Todos los equipos:** ←, →, ←, →.

NEED FOR SPEED CARBONO

Pulsa estas secuencias de botones en la pantalla del título, según el título que quieras activar.

- **Nitro infinita:** ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
- **Ayuda de equipo infinita:** ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■.
- **Speed Breaker infinito:** ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.

» MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Introduce las siguientes combinaciones en la pantalla que se indique. Si quieres desactivar algún truco, vuelve a introducirlo.

DESDE EL MENÚ DONDE ELIGES EQUIPO

- **Desbloquear todos los personajes:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start
- **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start
- **Nivel 99 para personajes:** ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start

DESDE EL MENÚ DE REVIEW

- **Secuencias de vídeo:** ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, Start
- **Todos los tapices:** ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, Start
- **Todos los diseños:** ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, Start
- **Todos los cómics:** ←, →, →, ←, ↑, ↑, →, Start

DESDE EL MENÚ DE MISIONES DE CÓMICS

- **Desbloquear todas las misiones de cómics:** ↑,→,←,↓, ↑,→,←,↓, Start

DURANTE EL JUEGO (SIN PAUSAR)

- **Modo Dios:** ↑,↓,↑,↓,↑ ,←,↓,→, Start
- **Supervelocidad** ↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start
- **Toque mortal:** ←, →, ↓, ↓, →, ←, Start

BONUS POR EQUIPO:

Si eliges a determinados personajes para crear tu equipo conseguirás de forma automática algunos bonus de poder. Aquí tienes la lista completa:

- **Agents of SHIELD:** Capitán America, Nick Furia, Spider-Woman y Wolverine.
- **Guerreros ágiles:** Spider-Man, Spider-Woman, Elektra y Deadpool
- **Fuerza aérea:** Human Torch, Ms. Marvel, Storm y Thor.
- **Identidades alternativas:** Iron Man/War Machine, Ghost Rider/Western, Spider-Woman/Secret Wars, Ms. Marvel/ Ventura y Thor/Beta Ray Bill.
- **Asesinos:** Deadpool, Elektra, Blade y Wolverine.
- **Vengadores:** Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman y/o Ms. Marvel.
- **Malos hasta el hueso:** Blade, Ghost Rider, Luke Cage y Wolverine.
- **Boxeadores:** Thing, Captain America, Luke Cage y Ms. Marvel.
- **Vengadores clásicos:** Black Panther, Captain America, Iron Man y Thor.
- **Pasado oscuro:** Blade, Elektra, Ghost Rider y Spider-Woman.
- **Defensores:** Dr. Strange, Iceman, Luke Cage y Silver Surfer.
- **Cita doble:** Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic y Storm.
- **4 Fantásticos:** Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch y Thing.
- **Mujeres fatales:** Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra y Spider-Woman.
- **Flashback:** Iceman en forma nevada, Capitán América con el uniforme de la Segunda Guerra Mundial, Daredevil con su traje original (amarillo y rojo), Ghost Rider con su forma original, Iron Man con su armadura original, Ms. Marvel con su primer traje y/o Wolverine con su traje original.
- **Karatekas:** Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight y/o Nick Fury.
- **Marvel Knights:** Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight
- **Marvel Royalty:** Black Panther, Dr. Strange, Thor y/o Storm.
- **Fuerzas de la naturaleza:** Thor, Strom, Human Torch y/o Iceman.
- Líderes naturales: Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury y/o Storm.
- **Nuevos Vengadores:** Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man y/o Spider-Woman.
- **Los nuevos 4 Fantásticos:** Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man y Wolverine.
- **Pelotón poderoso:** Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel y Thor.
- **Raven Ultimates:** Deadpool, Colossus, Moon Knight y Thing.
- **Abrasadores:** Ghost Rider, Human Torch, Storm y Thor.
- **Sobrenaturales:** Blade, Dr. Strange, Ghost Rider y Thor.
- **Cerebros pensantes:** Think Tanks: Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man e Iron Man.
- **Especialistas en armas:** Blade, Captain America, Deadpool, Elektra y/o Nick Fury.
- **X-Men:** Colossus, Iceman, Storm y Wolverine.



RESISTANCE: FALL OF MAN

• **Dificultad Sobrehumana:** Termina el modo Campaña en dificultad Difícil.
• **Traje de operaciones negro con calavera (multijugador):** Supera el modo Campaña en dificultad Sobrehumano y consigue todos los puntos de Habilidad.

RECOMPENSAS:
Debes conseguir cierto número de puntos de habilidad:
• **Paquete de diseños 1:** 10 ptos.
• **Paquete de diseños 2:** 20 pts.
• **Niveles invertidos:** 70 puntos.
• **Mochila Clank:** 100 puntos.
• **Skin Mecánico MP:** 126 ptos.
• **Skin Soldado MP:** supera el juego en dificultad Sobrehumana.

PUNTOS DE HABILIDAD:
• **Acupuntura es barata:** mata a tres enemigos a la vez con el erizo Chicks.
• **Pate de Chimera:** pasa sobre 10 enemigos con el tanque en York.
• **Bacons calientes:** mata a 4 híbridos con el Ojo de Buey.
• **Dura Pena:** Mata a tres híbridos con una granada.
• **Pies calientes:** no recibir daño en las minas de Manchester.
• **Sin lugar para esconderse:** mata a cinco enemigos en un nivel disparándoles desde una valla con el Auger.
• **Leer es divertido:** consigue 10 inteligencia
• **Cubos de carne supersónica:** mata a tres Leapers con una granada fragmentadora
• **Tag, eres tú:** mata a cinco enemigos con el Ojo de Buey en 30 segundos
• **Este es mi rifle, esta es mi pistola:** mata a Stalker en el círculo de Tráfico de Manchester con el M5A2
• **Torretas:** usa la pistola Sentry Chimera para matar seis enemigos.

RIDGE RACER 7

• **Desbloquear descuentos:** Para conseguir el 10 y el 20% de descuento y el especial en cada una de las máquinas, tienes que lograr al menos 100 puntos de Manufactura en la máquina en cuestión. Las opciones son: Age, Absoluto, Danver, Gnade, Himmel, Kamata, Nazco, SinseongMotors, Soldat y Terrazi.

SONIC THE HEDGEHOG

• **Desbloquear el modo Libre:** Supera todos los niveles, jefes y misiones en la ciudad con rango S.

DESBLOQUEAR PERSONAJES
• **Shadow:** completa "Crisis City" con Sonic.
• **Silver:** véncele con Sonic cuando aparezca como jefe final.

SPIDER-MAN 3

• **Personaje secreto:** La versión para PS3 incluye al nuevo Duende como personaje secreto controlable. Para ello, tienes que conseguir derrotarlo en tu primer enfrentamiento con él. Después, si acudes al menú de opciones, dentro de personajes, podrás elegirlo y manejarlo a bordo de su deslizador, el cual se controla única y exclusivamente con el Sixaxis. Disfrútalo.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

FINALES ALTERNATIVOS
Para desbloquear los diferentes finales de la aventura, completa la tarea requerida de la última misión antes de que la bomba sea desactivada. Además cumple estos requisitos, según el final que quieras ver.
• **Final Bueno:** Alcanza una confianza del NSA por encima del 33% y salva al menos dos de los tres objetivos.
• **Final Normal:** Alcanza una confianza del NSA inferior al 33% y salva los tres objetivos o supera el 33% de confianza y salva solamente un objetivo.
• **Final Malo:** Destruye los tres objetivos o destruye dos con una confianza por debajo del 33%.
• **Ampliación del nivel Kinshasa:** Al final de este nivel, cuando tienes que usar el rifle de francotirador para disparar a Hamza Hishima, no le mates y espera a que la grúa en la que te encuentras se venga abajo. Emile te chillará por haber errado, tu personaje apagará su radio y el nivel se extenderá durante varios minutos.

TIGER WOODS: PGA TOUR 07

• **Modo Cabezón:** En el menú de trucos, mete como contraseña: tengallonhat

TONY HAWK'S PROJECT 8

Ve a la pantalla de Password, dentro del menú de opciones e introduce estos códigos en función del efecto que quieras conseguir:

DESBLOQUEAR PERSONAJES:
• **Christian Hosoi:** hohohoso
• **Coronel y guardia de seguridad:** militarymen:
• **Grim Reaper:** enterandwin
• **Inkblot Deck:** birdhouse
• **Jason Lee:** notmono
• **Kevin Staab:** mixitup
• **Nerd:** wearelosers
• **Zombie:** suckstobebad

OTROS TRUCOS:
• **Estadísticas en el aire completas:** drinkup
• **Desbloquear especiales en la tienda de Skate:** yougotitall

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

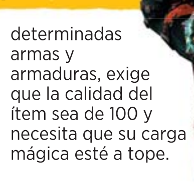
• **Desbloquear a Jinpachi:** Completa el modo arcade para que este personaje esté disponible. Luego, al seleccionarlo, pulsa ■ para ver su forma demoníaca de *Dark Resurrection*, ▲ para su forma humana y ● y ✖ para su forma original de *Tekken 5*.
• **Desbloquear los escenarios de Tekken 5:** Completa el modo Arcade 3 veces.
• **Elegir a Panda como luchador:** Selecciona a Kuma y pulsa ● para aceptar.

VIRTUA FIGHTER 5

• **Desbloquear a Dural** Termina el modo Arcade con cada personaje una vez.
• **Desbloquear los escenarios de entrenamiento DOJO:** Termina el modo Time Attack.

VIRTUA TENNIS 3

• **Cacerola como raqueta:** Juega al minijuego "Pin Crusher" y golpea tres bolas que estén en fila. Si lo logras, desbloquearás el premio.

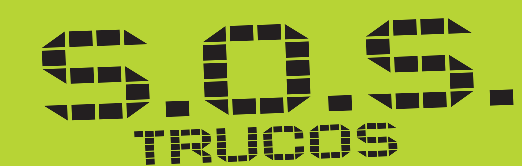


THE ELDER SCROLL IV: OBLIVION

• **Duplicación de ítems:** Consigue dos pergaminos mágicos del mismo tipo (no pueden ser robados) y pincha en uno de ellos dos veces para seleccionarlo. Después sácalo del inventario y déjalo caer al suelo. Al recogerlo verás que se ha duplicado. Este truco no funciona con determinadas armas y armaduras, exige que la calidad del ítem sea de 100 y necesita que su carga mágica esté a tope.







»ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
»MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

SPIDERMAN 3

Utilidad de los meteoritos

Ricardo Sanz Varona (e-mail)
Hola, playmaníacos, me gustaría que me dijerais para qué sirven exactamente los fragmentos de meteorito. Muchas gracias y un saludo.



Aunque han circulado algunos rumores diciendo que al reunir los 100 meteoritos del juego consigues desbloquear a Venom, lo cierto es que lo único que logras desbloquear es un cartel que te da la enhorabuena. Sí, ya sabemos que suena un poco absurdo, pero es la pura verdad. Tendrás que conformarte con acceder a la vestimenta oscura de Spider-man acumulando los 50 emblemas.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Derrotar al noveno coloso

Quique (e-mail)
Hola, playmaníacos, me llamo Quique, soy de Leganés, y me gustaría saber cómo vencer al noveno coloso del juego *Shadow of the Colossus.* Espero que me podáis ayudar. Un saludo.



Lo que tienes hacer primero es correr en círculos alrededor del coloso hasta conseguir atraerle hasta uno de los cráteres que expulsan vapor, donde quedará atrapado. Baja entonces del caballo, corre hasta él y clávale unas flechas en la parte verde de sus pezuñas hasta que se derrumbe contra el suelo. Sube entonces hasta su lomo por uno de los laterales de su cuerpo y después corre hasta su cabeza. Golpea su punto débil en el cráneo hasta acabar con su vida.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

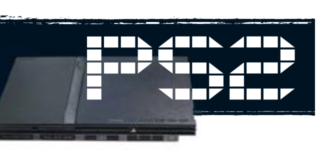
Cómo comprar el Babylon Club

Paco Martínez Torres (e-mail)
Hola amigos, estoy jugando a *Scarface* (un juegazo increíble) y tengo que comprar el Babylon Club, pero no tengo suficiente dinero. ¿Podéis ayudarme? Muchas gracias y felicidades por vuestro trabajo.



Existen diferentes formas de ganar buenas sumas de dinero, las cuales te resultarán fundamentales a la hora de adquirir los diversos inmuebles. Tienes las carreras de traficante, competiciones de coches en las que puedes ganar buenos premios; el tráfico callejero, donde puedes obtener pequeñas cantidades de dinero "pasando" cositas; y las guerras contra las bandas, donde al tiempo que limpias una zona de bandas rivales puedes robarles jugosos botines. Pero entre todas las formas de ganar dinero, la mejor y más rentable es la distribución de drgas a gran escala. Una vez que tomes contacto con Félix, éste te propondrá misiones que, en caso de superarlas con éxito, te valdrán para contactar con un proveedor de sustancias. Tras llegar a un acuerdo con este proveedor, tu obligación será distribuir una importante cantidad de droga por todos los establecimientos que hasta el momento poseas. Las sumas de dinero que puedes obtener aquí te valdrán para comprar el Babylon Club y otros muchos bares y tiendas.





B-BOY
Introduce estos passwords en el menú correspondiente:
- **Desactivar códigos:** 26939
- **Desactivar IA rival:** 41549
- **Tener la barra al máximo (al igual que tu rival):** 15483
- **Ocultar marcadores:** 56239
- **Jugar como Anfritrión 1:** 35535
- **Jugar como Rack:** 61275
- **Rey del Ring Red Bull:** 83083
- **Toda la ropa:** 20014
- **Todo del modo Jam:** 34589
- **Todas las canciones:** 78727
- **Piernas locas:** 93665
- **Todo de Livin´Da Life:** 39572
- **Movimientos de los modos Livin´Da Life y Jam:** 43649
- **Abrir nivel Club:** 17345
- **Abrir nivel Pro:** 11910

BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE
En el menú principal, ve a "Extras" y a la opción "Introducir código", Mete estos códigos, ve a "Activar Objetos Bonus" y verás el truco.
- **Jugar como Patricio Tux en el nivel "Búsqueda de la estrella":** PATRICK.
- **Jugar como Punk Spongebob en el nivel "Sueño de Diesel":** SPONGE.
- **Jugar como Spongebob Plankton en el nivel "Super Patty":** PANTS.

CALL OF DUTY 3
- **Abrir todos los capítulos y bonus del juego:**

En la pantalla de selección de capítulo, mantén presionado el botón Select y pulsa:
→, →, ←, ←, ■, ■.

CARTOON NETWORK RACING
- **Desbloquearlo todo:**

En el menú principal pulsa:
↓, ●, ↓, ■, ↑, ↓.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
- **Conseguir 100.000 zennys:** Carga una partida de *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*.
- **Desbloquear las habilidades Maestras:** Vence a 100 personajes en el Modo Batalla Ultimate.

ERAGON
- **Modo Furia:**

Pausa, mantén **L1**,**L2**, **R1**, **R2** y pulsa: ■, ■, ●, ●.

FIFA STREET 2
- **Todas las canchas:**

En el menú principal, mantén **L1** + ▲ y pulsa:
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

GHOST RIDER
Supera el juego en dificultad Fácil y desbloquearás lo siguiente:
- **Habilidades:** Carga de cadena infinita, energía de espíritus infinitas, invencible, un golpe mata y modo Turbo.
- **Skins:** Blade, Ghost Rider 2099, Ultimate Ghost Rider y Venganza.
- **Modos de juego:** Supera el juego en dificultad Fácil y conseguirás abrir el nivel de dificultad Extrema. Si además superas el juego en dificultad Extrema conseguirás el skin del Motorista Fantasma clásico.

GOD HAND
- **Cambiar traje:** Cuando termines la primera partida, ve a la tienda y habla con el tendero de la izquierda. Éste te dará a elegir entre 4 nuevos trajes a utilizar: Carnaval, Karate, Devil Hand y Conejo, éste último sólo para Olivia.
- **Combates 41 al 50 del Ring de Lucha:** acaba el juego en cualquier nivel. Si completas estos combates, accederás a una última pelea extra, la 51.
- **Modo Difícil:** termina el juego en modo Normal y podrás intentar superar con éxito este complicado modo.
- **Televisión:** una vez completado el juego por primera vez, acércate a la pantalla que verás dentro de la tienda. Allí podrás deleitarte con videoclips con los créditos del juego.

GOD OF WAR II
EXTRAS DESBLOQUEABLES

Una vez completado por primera vez el juego, entra en el apartado Tesoros del menú y podrás empezar a disfrutar de los primeros extras que has desbloqueado. Te explicamos en qué consisten estos primeros tesoros y cómo desbloquear los restantes:

Desafío de los Titanes: Con todas las técnicas de combate aprendidas a lo largo de la aventura, ahora tendrás que afrontar 7 desafíos de lucha. Se desbloquea completando el juego en cualquier nivel.

Arena de los Hados: Un área de práctica de combate a la que sólo podrán acceder los mejores luchadores. Para desbloquearla necesitarás obtener el grado Titán en el "Desafío de los Titanes".

Modo Titán: Sólo para los jugadores más avanzados. Completa la aventura en cualquier nivel y podrás volver a rejugarla en este modo de dificultad.

TRAJES DESBLOQUEABLES
- **Atena:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Odisea Oscura:** Completa el juego en Modo Dios.
- **General Kratos:** Colecciona los 20 ojos de cíclope.
- **Armadura Divina:** Obtén el rango Dios en el Modo Desafío.
- **Merluzo de la guerra:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Hércules:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Armadura Hidra:** Completa el juego en cualquier dificultad.

GTA LIBERTY CITY STORIES
Introduce durante el juego:
- **Grupo de armas 1:** ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
- **Grupo de armas 2:** ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
- **Grupo de armas 3:** ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
- **250.000$:** L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
- **Chaleco al máximo:** L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
- **Salud al máximo:** L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.

GTA: VICE CITY STORIES
Introduce los siguientes trucos durante el juego, sin pausar. No todos se pueden desactivar una vez introducidos, así que cuidado con los que usas:
- **Conjunto de armas 1:** ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
- **Conjunto de armas 2:** ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
- **Conjunto de armas 3:** ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
- **Los coches te esquivan:** ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
- **Destruyes los coches cercanos:** L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
- **Armadura a tope:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
- **Salud a tope:** ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
- **Consigues 250.000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
- **Te vuelves magnético:** →, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** ↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
- **Sin tracción:** ↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
- **Tiempo despejado:** ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
- **Tiempo lluvioso:** ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
- **Subir el nivel de búsqueda:** ↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
- **Ralentizar el juego:** ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
- **Conseguir un tanque:** ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
- **Camión de la basura:** ↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲.
- **Acelerar el reloj:** R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
- **Acelerar el juego:** ←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Todos los coches, excepto los de policía, se vuelven de color negro:** L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.
- **Todos los coches, incluyendo los de policía, se vuelven cromados:** →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.
- **Suicidarse:** →, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖.

GUITAR HERO II
En la pantalla del título, introduce estos códigos con la guitarra:
- **Guitarra en el aire:** Amarillo, Amarillo, azul, naranja, amarillo, azul.
- **Modo Interpretación:** amarillo, amarillo, azul, amarillo, amarillo, naranja, amarillo, amarillo.

KINGDOM HEARTS II
- **Final secreto:**

Debes completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en *Kingdom Hearts*) habiendo completado el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no cuentan). Puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer.

LA LEYENDA DE SPYRO: UN NUEVO COMIENZO
- **Salud infinita:**

Pausa el juego e introduce:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, L1, R1, R1.

LA LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES
Pausa el juego, mantén los 2 "L" y los 2 "R" y pulsa:
- **Energía infinita:** ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←.
- **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL
Desbloquear personajes:

En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords.
- **BEN917:** Ben Kenobi (fantasma).
- **HLP221:** Boba Fett.
- **YWM840:** Han Solo (Hood).
- **CYG336:** Piloto rebelde.
- **PTR345:** Stormtrooper.
- **HHY382:** El Emperador.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, elige al miembro que quieras cambiar de entre los personajes e introduce estos códigos:
- **Nivel 99 para tus personajes:** ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start.

Introduce estos trucos en el menú principal o en el menú donde cambias de personaje:
- **Códigos de los héroes:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.
- **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.

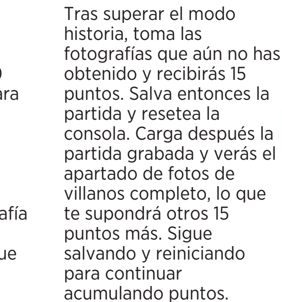
Introduce estos trucos mientras estás jugando.
- **Modo Dios:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, Start.
- **Supervelocidad:** ↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start.
- **Toque mortal:** ←, →, ↓, ↓, →, ←, Start.

PERSONAJES OCULTOS
- **Daredevil:** ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
- **Estela Plateada:** ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, Start.

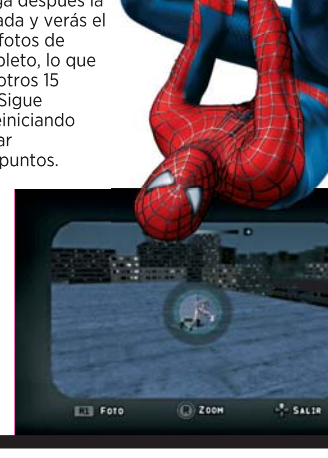
MEDAL OF HONOR VANGUARD
Pausa el juego en mitad de un batalla y pulsa ↑, ↓, ↑ y ↓. Si lo haces correctamente, verás aparecer un mensaje que dice "Escribe el truco del juego". Acto seguido, introduce la siguiente combinación:
- **Blindaje extra:** →, ←, →, ↓, ↑ y →

» SPIDER-MAN 3
- **Desbloquear el traje negro:** Una vez completada la historia principal, colecciona 50 emblemas arácnidos para poder disfrutar de esta vestimenta.
- **Puntos de héroe ilimitados:** Durante el juego, toma una fotografía de todos los jefes y los miembros de bandas que quieras, pero deja al menos uno sin retratar.

Tras superar el modo historia, toma las fotografías que aún no has obtenido y recibirás 15 puntos. Salva entonces la partida y resetea la consola. Carga después la partida grabada y verás el apartado de fotos de villanos completo, lo que te supondrá otros 15 puntos más. Sigue salvando y reiniciando para continuar acumulando puntos.







NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

• **Rellenar la barra de Chakra:** Durante cualquiera de las pantallas de carga, mueve rápidamente en círculos el stick derecho y observarás como la palabra “cargando” que rodea el símbolo Konoha empieza a girar a toda velocidad. Si lo haces bien, verás aparecer una bola azul y tu barra de Chakra quedará rellenada en un 25%.



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Introducelos en la opción “?” dentro de la Kripta.
• **Meat:** ↑, ■, ■, ●, ●, ↑.
• **Red Dawn:** ●, L1, ↑, ■, ●, ↓.
• **Daegon:** R1, L1, ▲, ↓, ↓, ■.
• **Blaze:** ▲, ■, ←, L1, ←, ●.
• **Taven:**L2, ←, R1, ↑, ●, ↓.

NFS CARBONO

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título:
• **Dinero extra:**
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲.
• **Nitro infinita:**
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
• **Speedbreaker infinito:**
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.
• **Logos y vinilos especiales:**
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.

PADRE DE FAMILIA

• **Desbloqueables:**
Para mejorar la pistola de rayos de Stewie necesitas recoger un cierto número de tornillos, que ahora te indicamos:
• **Pistola de rayos:** 20.
• **Bola de plasma nivel 1:** 100.
• **Bola de plasma nivel 2:** 200.
• **Bola de Hiperplasma nivel 1:** 300 tornillos.
• **Bola de Hiperplasma nivel 12:** 400 tornillos.
• **Lanzacohetes nivel 1:** 500.
• **Lanzacohetes nivel 2:** 700.

RESERVOIR DOGS

Selecciona la opción “Cheats” dentro del menú de Extras e introduce estos códigos.
• **Todos los niveles abiertos:**
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
• **Munición infinita:**
R2, L2, ●, L2, ✖, R2.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Pausa el juego, elige la opción “Trucos” e introduce:
• **Disminuir presión policial:** FLYSTRT
• **Disminuir presión de las bandas:** NOBALLS
• **Medidor de pelotas lleno:** FPATCH
• **Munición al máximo:** AMMO
• **Rellenar salud:** MEDIK
• **Pista musical “El Mundo es tuyo”:** TUNEME

ROPA DE TONY
• **Con traje negro:** BLACK
• **Con traje azul y gafas de sol:** BLUESH
• **Tony con traje gris:** GRAY
• **Traje gris y gafal:** GRAYSH
• **Camiseta hawaiana:** HAWAII
• **Camiseta hawaiana con gafas de sol:** HAWAIIG
• **Traje de colores:** SANDY
• **Traje de colores con gafas de sol:** SANDYSH

MISIONES
• **Babylon Club Redux:** S13
• **Deliver:** S12
• **Freedom Town Redux:** SO7A
• **Nacho Contreras:** S09
• **Nacho’s Tanker:** S10
• **The Dock Boss:** A51
• **Un-Load:** S11

COCHES
• **Reparar el vehículo que conducimos:**TBURGLR
• **Spawn 4x4 Bodog Stampede:** BUMMER
• **Spawn Ariel MK III:** OLDFAST
• **Spawn Bacinari:** 666999
• **Spawn Bulldozer:** DOZER

CLIMATOLOGÍA
• **Cambiar el tiempo:** MARTHA
• **Relámpagos:** SHAZAAM
• **Lluvia:** RAINY

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

• **Desbloquear el Anillo Berserker:** Cuando superes el juego, carga una “clear game file” y comienza la aventura en dificultad normal o difícil. Cuando llegues a la batalla en la que un demonio dice que posee un anillo poderoso, recibirás también el Anillo Berserker si ganas. Esta joya te permitirá jugar siempre que quieras al modo Berserk.

SUPERMAN RETURNS

Tras haber empezado el juego “normal”, pausa la partida e introduce este código.
• **Desbloquearlo todo:** ←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■.

THE RED STAR

Al completar cualquiera de los ocho niveles del modo Arena con un rango A o superior, podrá desbloquear diferentes trucos dentro del menú de clasificados. Son estos:
• **Dificultad extra:** nivel Arena 1.
• **Armas nunca se recalientan:** nivel Arena 2.
• **Escudos nunca se recalientan:** nivel Arena 3.
• **Conseguir todas las armas y sus mejoras:** nivel Arena 4.
• **Recarga de protocolo automática:** nivel Arena 5.
• **Recarga de salud automática:** nivel Arena 6.
• **Modo Wireframe:** nivel Arena 7.
• **Modo textura blanca:** nivel Arena 8.

TONY HAWK´S DOWNHILL JAM

Introduce estos códigos en el apartado destinado a los trucos (los cuatros últimos no pueden ser salvados):
• **Siempre con la barra especial a tope:** PointHogger
• **Skater demonio:** EvilChimneySweep
• **Mostrar coordenadas:** DisplayCoordinates
• **Habilitar “manuals”:** IMissManuals
• **Skater en primera persona:** FirstPersonJam
• **Propulsión a tope:** OotbaghForever
• **Skater gigante:** IWannaBeTallTall
• **Skater invisible:** NowYouSeeMe
• **Pájaros grandes:** BirdBirdBirdBird
• **Skater pequeño:** DownTheRabbitHole
• **Equilibrio perfecto en los “manuals”:** TightRopeWalker
• **Equlibrio perfecto al “grindar”:** LikeTiltingAPlate
• **Habilidades perfectas:** IAmBob
• **Skater Picasso:** FourLights
• **Pájaros gigantes:** BirdBirdBirdBirdBird
• **Skater Sombra:** ChimneySweep
• **Gente pequeña:** ShrinkThePeople
• **Desbloquear todos los trajes y tablas:** RaidTheWoodshed
• **Desbloquear todas las pruebas:** AdventuresOfKwang
Desbloquear todas las películas: FreeBozzler
• **Desbloquear todos los skaters:** ImInterfacing

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

TODOS LOS LOGROS DEL JUEGO
• **5 puntos:** compra un pack de tarjetas oro o plata, acepta un cambio de tarjeta, completa un escuadrón de cartas, una liga de campeonato y gana un partido Online.
• **10 puntos:** acepta una tarjeta de otro jugador, completa las fases de grupo o de clasificación y gana 10 partidos.
• **15 puntos:** marca 10 goles en un partido en nivel semipro, 5 en nivel pro, completa los cuartos o la semifinal de un campeonato, gana 30 partidos, marca 2 goles en tiempo extra en Pro, juega 20 partidos sin que te saquen tarjeta o pierde 50 partidos en semipro.
• **30 puntos:** gana 300 partidos en cualquier dificultad, completa un partido en la final de un campeonato, completa una colección de bolas y un país del álbum de cartas.

DEVIL MAY CRY 3

Atascado en la Aguja de cráneos

✉ Álvaro Anguita (e-mail)

Hola, playmaníacos. Estoy atascado en el *Devil May Cry 3*, en una sala que se llama Aguja de cráneos o algo así. ¿Qué hay que hacer? Muchísimas gracias.



Nada más llegar a la Aguja de cráneos, rompe las armaduras que custodian la puerta para conseguir Gemas Rojas y luego enfréntate de nuevo a las fichas de ajedrez. Procura no estar cerca cuando las espadas se ponen de color naranja y tampoco cuando den un salto para avanzar (te quitarán vida si te pillan debajo). Después sigue por el pasillo e inspecciona la puerta del fondo. Si a la estancia a la que te refieres es la Cámara maldita de los cráneos, lo que has de hacer es golpear la brecha azul en la roca para romperla y poder avanzar hasta una rueda roja. Golpéala hasta que todas las antorchas se enciendan y caerá una bola del techo. Rompe la bola y caerá el Cráneo de Cristal.

OKAMI

Problemas con el caldero de agua

✉ Ander Argueso (e-mail)

Hola, playmaníacos. Estoy atascado en *Okami*, cuando para coger un caldero de agua Mrs. Orange me dice que la falta algo. ¿Me podéis decir qué es y dónde está? Gracias.



Para que Mrs. Orange pueda recuperar su barreño de agua perdido, tienes que acercarte a las dos estacas que verás en los alrededores y trazar una línea entre ambos con tu pincel celestial. Al hacerlo, verás aparecer el barreño. Mrs. Orange deseará entonces que salga el sol para que su colada se seque más rápido, así que dibuja un sol en el cielo con el pincel y ella te recompensará.

GTA SAN ANDREAS

Se busca chófer

✉ Miguel Castro Gómez (e-mail)

¡Hola! Quería saber si existe algún truco para el *GTA San Andreas* para conseguir un chófer personal o algo parecido. Muchas gracias.



Pues no, por el momento no tenemos constancia de que exista la posibilidad de disfrutar de un conductor propio en el juego, aunque la verdad es que sería una muy buena idea. Por ahora tendrás que hacer un esfuerzo y seguir siendo tú el que conduzca los diferentes vehículos.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Un par de dudas

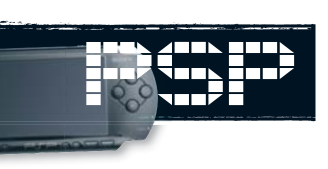
✉ Jacques Blanc (e-mail)

Hola, jugones, tengo un par de preguntas: ¿Tiene alguna ventaja ser vampiro? ¿Dónde puedo convertirme en Cuchilla?



Al convertirte en vampiro puedes disfrutar de algunas ventajas, como incrementar progresivamente los bonus en algunas habilidades y atributos, así como en resistencia a las armas normales. En cuanto a tu conversión en Cuchilla, Jauffre te lo ofrecerá cuando escoltes a Martin al Templo Soberano de las Nubes dentro de la misión principal Priorato de Weynon.





300 MARCH TO GLORY
• 25.000 Kleos
Mientras estás jugando, pausa la partida e introduce la siguiente combinación.
↓, ←, ↓, ←, ↑, ←.
Sólo puede usarse una vez.

ATV OFFROAD FURY
En "Player Profile", selecciona la opción "Enter Cheat" e introduce estos códigos:
• **1.500 créditos:** $moneybags$
• **Todas las motos menos Fury:** All Access
• **Vídeos musicales:** Billboard.
• **Accesorios:** Duds
• **Rims:** Dubs
• **ATV:** pimpin
• **Nivel experto:** Supera el nivel Normal con la copa de oro.
• **Todas las carreras de campeonato:**
En el menú principal, introduce esta combinación de botones:
■, ▲, ←, ←, ●, ●, L, R, R, ▲.
• **Todos los tubos de escape:** Smog test G-Ride
• **Torneo de hielo:**
Completa el reto Amateur National, en nivel experto, consiguiendo la medalla de oro
• **Conseguir nuevos ATV:** Supera cada uno de los circuitos con una copa diferente para conseguir nuevos vehículos (copa de oro: 3 ATV, copa de plata: 2 ATV y copa de Bronce: 1 ATV).

BREATH OF FIRE III
• **Mucha vida:** Incluye a Rei en tu grupo y lucha después contra Gootian. Emplea la técnica Pilfer para poder absorber toda la vida que puedas de tu rival, hasta el máximo posible.
• **Cambio de nombre:**
Habla con las 3 hadas que encontrarás en la villa de las hadas. Repite con la tercera y te permitirá hacer el cambio.
• **Seguir jugando al acabar:**
Tras acabar el juego y ver todo el final de la aventura, espera a que aparezca la pantalla "Pulsa Start". Hazlo y podrás guardar la partida.Si continúas desde esta partida podrás seguir jugando desde el jefe final y dedicarte a explorar el mundo o terminar todo lo que hayas dejado pendiente.

BURNOUT DOMINATOR
• **Escuchar la frase "Seega":**
Mantén el ● mientras el juego está cargando. Cuando la pantalla cambie al logo de Sega, escucharás la famosa musiquilla.
• **Desbloquear el coche American Classic:**Consigue una medalla de oro en el evento Glacier Falls Maniac en las series clásicas.
• **Desbloquear el coche American Drifter:**
Tienes que derrapar durante al menos 1 kilómetro durante el Desafío Glacier Falls Drift en la serie de Factoría.

BURNOUT LEGENDS
DESBLOQUEAR COCHES
COMPACTOS
• **Asesino:** logra 15 takedown.
• **Policía:** logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.
• **Coche tuneado:** consigue cinco medallas de oro.
• **Gángster:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la bahía de la palma.
• **Legend:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la carrera interstatal.
• **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria del lago plateado.
• **Dominator:** consigue 10.000 puntos Burnout.
DESBLOQUEAR COCHES "MUSCLE"
• **Asesino:** logra 30 takedown.
• **Clásico Legend:** hazte con el oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.
• **Dominator:** consigue 25 puntos Burnout.
• **Legend J:** hazte con el oro en la carrea del aeropuerto T1 y T2 en Leyenda Cara a Cara.
• **Policía:** hazte con el bronce en la ciudad del puerto en el valle del amanecer.
• **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.
• **Coche tuneado:** consigue 20 medallas.
DESBLOQUEAR COCHES ASESINOS
• **Compacto:** logra 15 takedown.
• **Muscle:** logra 30 takedown.
• **Coupe:** logra 60 takedown.
• **Sport:** logra 100 takedown.
• **Super:** logra 150 takedown.
COCHES ESPECIALES
Juega en modo World Tour.
• **Policía:** hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.
• **Camión de bomberos:** hazte con el oro en todos los eventos Crash.
• **Jefe mafioso:** hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

CARS
• **Desbloquear la pista bonus Speedway Reversed:**
En el menú principal, mantén **L** y pulsa la siguiente combinación:
✖, ■, ▲, ✖, ▲, ■.

CHILI CON CARNAGE
• **Invencible:**
Pon como nombre ERNESTO.

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER
Ve a "Extras" en el menú principal y elige "Cheats". Allí, introduce los siguientes códigos:
• **100 Puntos de recompensa:** REALSTUFF.
CANCIONES
• **Anything Goes por C-N-N:** MILITAIN.
• **After Hours:** LOYALTY
• **Blindside por Baxter:** CHOPPER.
• **Bust por Outkast:** BIGBOI.
• **Comp por Comp:** CHOCOCITY.
• **Dragon House por Chiang:** AKIRA.
• **Get it Now por Bless:** PLATINUMB.
• **Koto por Chiang:** GHOSTSHELL.

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI
• **Empezar transformado:**
Elige a un personaje transformado y mantén R. Empezarás en ese estado.
• **Minijuego Dragon Click:**
En el menú principal, tras superar el juego, pulsa **L** y verás que en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click" aparecen. Pulsa **R** para empezar el minijuego. El objetivo es tan sencillo como pulsar el botón **R** tantas veces como puedas en el tiempo que te dan.

EA REPLAY
• **Invencible y seleccionar nivel en Wing Commander:**
En la pantalla de seleccionar fase pulsa: ✖, ●, ✖, ■, ✖, ■, L, ●, R, ●, Start
• **10 vidas en lugar de 3 en *Desert Strike*:**
En el menú principal de *Desert Strike*, pulsa ■ para acceder a la pantalla de passwords e introduce: BQQQAEZ

EL PADRINO
Cumple las siguientes condiciones.
• **Dificultad Shadow Stalker abierta:** Completa el juego una vez y empieza una nueva partida. Podrás seleccionar la dificultad más alta.
• **Opciones Extra:**
Completa el juego una vez. Después, ve a "Opciones extra" y podrás acceder a todas las secuenciasdel juego.
• **Personajes Extra en modo multijugador:** Completa el juego con un ranking "A" en todas las misiones en cada dificultad. Los personajes con la palabra "New" sobre él estarán desbloqueados.

FRANTIX
En la pantalla de selección de nivel, mantén **L** y **R** para que aparezca una pantalla en la que introducir unos códigos de 8 letras y mete estos:
• **Niveles abiertos:** LVLANY1
• **Desactivar la selección de niveles:** LVLANY0
• **Invencibilidad:** INVINC1
• **Desactivar invencibilidad:** INVINC0

FULL AUTO 2 BATTLELINES
Ve al apartado de trucos del menú para introducir los siguientes códigos:
• **Todos los coches:**
↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, →.
• **Todas las pruebas:**
Start, ←, Start, →, →, ▲, ✖, ■, Start, R, ↓, Start.

GTALIBERTY CITY STORIES
Introduce durante el juego (sin pausar ni nada):
• **Armadura a tope:**
L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
• **Salud al máximo:**
L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
• **Conseguir 250.000 dólares:**
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.

GTA VICE CITY STORIES
Introduce durante el juego:
• **Armadura:**
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
• **Salud:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
• **Grupo de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
• **Grupo de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
• **Grupo de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
• **Destruir todos los coches:**
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
• **Reloj más rápido:**
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
• **Sin nivel de búsqueda:**
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
• **Peatones armados:**
↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.
• **Peatones alborotados:**
R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.
• **Incrementar el nivel de búsqueda:**
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
• **Desbloquear tanque:**
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
• **Juego más lento:**
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
• **Conseguir 250000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
• **Niebla:**
←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1.
• **Lluvia:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
• **Tiempo despejado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖.
• **Soleado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●.
• **Nublado:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
• **Los peatones te atacan:**
↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1.
• **Juego más rápido de lo normal:**
←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.

GHOST RIDER
• **Desbloquear la carga de cadena infinita:** Supera el juego en dificultad Normal.

GUN SHOWDOWN
Introduce como nombre de perfil estos passwords:
• **Mapa extra Multijugador:** BADLANDS
• **Jenny en Multijugador:** ALLIES

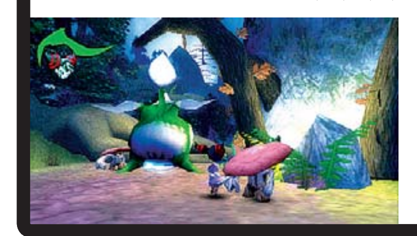
JUICED: ELIMINATOR
• **Coches y circuitos para el modo arcade:** Introduce PIES en el modo Trucos.

KILLZONE: LIBERATION
Para lograr estas habilidades, consigue el número de puntos indicado:
• **3 granadas:** 20 puntos.
• **3 jeringuillas:** 60 puntos.
• **C4 se pone más rápido:** 100.
• **Las minas se desmontan el doble de rápido:** 180 puntos.
• **3 granadas de humo:** 140.
• **4 minas de presión:** 220.
• **Cuerpo a cuerpo doble de daño:** 260 puntos.
• **50% más salud:** 300 puntos.
• **Compañero con un 50% más de salud:** 340 puntos.
• **Munición ilimitada:** 480.

L.A. RUSH
Introduce durante el juego:
• **5000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL
DESBLOQUEAR PERSONAJES
En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir los siguientes passwords que te damos a continuación:
• BEN917: Ben Kenobi (fantasma).
• HLP221: Boba Fett.
• TTT289: Ewok.
• SMG219: Grand Moff Tarkin.
• NAH118: Greedo.
• YWM840: Han Solo (Hood).
• JAW499: Jawa.
• CYG336: Piloto rebelde.
• EKU849: Soldado rebelde (Hoth).
• PTR345: Stormtrooper.

DEATH JR. 2 ROOTS OF EVIL
Pausa el juego, mantén presionado el botón **L** y sin soltarlo pulsa las secuencias que te indicamos, según el truco que quieras activar en cada caso:
• **Mejorar todas las armas:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
• **Invencibilidad:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲.
• **Recargar munición:**
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, ↓, →.
• **Munición infinita:**
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓.





• HHY382: El Emperador.
• NNZ316: Piloto TIE Fighter.
• QYA828: Interceptor TIE.
• PEJ821: Tusken.
• **Desbloquear a Santa Jedi:** En la cantina de Mos Eisley, introduce estos dos códigos en la barra:
CL4U5H (para el gorro y la ropa roja de Santa) y TYH319 (parar la barba blanca extra).
Ve a la opción de crear un persona y crea uno usando una cabeza humana, la ropa roja apropiada y el gorro de Santa Claus. Puedes ponerle el sable láser que quieras.
Después, ve al menú de Extras y activa la opción "Disfraz 3". Por último, elige al personaje en el modo Libre y listo.

LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa, manten **L** y **R** y pulsa:
Pausa, manten **L** y **R** e introduce las siguientes combinaciones:
• **Invencible:**
←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Habilidades al máximo:**
→, ↓, →, ↓.
• **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LOS SIMS 2: MASCOTAS

• **Desbloquear la estatua de trucos:** Durante el juego introduce para activar el truco:
L, **L**, **R**, ✖, ✖, ↑.

MEDAL OF HONOR HEROES

TRAJES DESBLOQUEABLES

Elimina el número de enemigos o cumple el requisito exigido en el modo Campaña.
• **Artillero marino:** 50 enemigos.
• **Piloto americano:** 75 enemigos.
• **Fuerzas Especiales:** 100.
• **Policía secreta:** 150 enemigos.
• **Infantería de invierno:** 200.
• **Sargento:** Completa el modo Campaña con dificultad Veterano.

NBA BALLERS: REBOUND

Introduce estos códigos en la sección "phrase-ology":
• **Camiseta alternativa de Steve Francis:** RISING STAR
• **Allen Iverson grabando en el estudio:** THE ANSWER
• **Yate de Scottie Pippen:** NICE YACHT
• **Todas las camisetas alternativas, jugadores y películas:** NBA BALLERS TRUE PLAYA

PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce durante el juego:
• **Modo Dios:**
▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖.

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

ÍTEMS ESPECIALES Y SECRETOS

Necesitas tuercas de titanio para desbloquearlos. Luego, ve a la sección "Especiales" en el menú de pausa y actívalos o desactívalos. Ahota te indicamos el número de tuercas que necesitas en cada caso:
• **Skin vacaciones tropicales:** 4.
• **Skin Capitán Pirata:** 6 tuercas.
• **Skin Ratchetzilla:** 6 tuercas.

DESBLOQUEAR TRUCOS

Necesitas puntos de habilidad, que conseguirás realizando diversas tareas. Cuando tengas bastantes puntos, ve al menú de trucos para "comprarlos" y activarlos. Ahora te indicamos los puntos necesarios.
• **Clank gigante cabezón:** 1.
• **Clank cabezón:** 3 puntos.
• **Ratchet cabezón:** 5 puntos.
• **¡Ella está ardiendo!:** 7 puntos
• **Más Cowbell:** 8 puntos.
• **Niveles espejo:** 10 puntos.
• **Super Bloom:** 12 puntos.
• **Enemigos cabezones:** 14.
• **Cambiar de arma:** 16 puntos.
• **Rayo de confusión:** 20 puntos.
• **Modo Hardcore:** 24 puntos.
• **Mooo!:** 24 puntos.
• **Viejo Timey:** 24 puntos.
• **Trepar a la casa del árbol:** 25.

ROCKY BALBOA

NUEVOS BOXEADORES

Vence en los combates históricos indicados.
• **Apollo Creed (Rocky IV):** de Apollo Creed contra Ivan Drago.
• **Mason "The Line" Dixon:** de Rocky contra Mason Dixon.
• **Rocky V:** El combate de Mason Dixon contra Rocky Balboa

TEKKEN: DARK RESURRECTION

• **Minijuego Command attack:** supera el modo Historia 2 veces con cualquier personaje.
• **MInijuego Tekken Bowling:** supera el modo Historia 3 veces con cualquier personaje.

TEST DRIVE UNLIMITED

Para recibir coches gratis tienes que tener suficiente espacio en tu garaje y cumplir los siguientes requisitos:
• **AC 289:** Gana todas las carreras Rookie.
• **Cadillac XLR-V:** Llega primero en todas las carreras.
• **Caterham CSR 260:** Preside el Car Club Clubman.
• **Chevrolet Corvette Stingray:** Preside el Car Club Classic
• **Ford Shelby Cobra Concept:** Preside el Club Stripe
• **Ford Shelby GR-1 Concept:** Vence en todas las carreras de la liga Touring car
• **Jaguar Type E coupe:** Preside el Club D´Elegance
• **Koenigsegg CC8S:** Supera las series Master Challenge
• **Lamborghini Countach 25th Anniversary:** Gana un millón de puntos
• **Lamborghini Miura P400SV:** Gana el Lamborghini GP
• **Lotus Esprit V8:** Vence en las carreras Laenani
• **Mercedes-Benz CLK DTM AMG:** Preside el German Car Club
• **Shelby Cobra Daytona Coupe:** Gana 500000 puntos
• **Spyker C8 Spyder T:** Preside el Club Accolade Ala Moana

THE WARRIORS

Introduce durante el juego:
• **Salud infinita:**
↑, ▲, **R**, **Select**, ✖, **L**.
• **Furia infinita:**
■, ●, ▲, **Select**, ✖, ←.
• **Aumentar la capacidad de Flashf:** **L**, ✖, **R**, **L**, **L**, ●.

TONY HAWK´S PROJECT 8

Introduce en la pantalla de trucos, dentro de "Opciones":
• **Yougotitall:** Todos los especiales abiertos y lista de especiales en la tienda.
• **Jammypack:** siempre especial.
• **Allthebest:** estadísticas a tope.
• **Shellshock:** foco infinito.
• **Travis Barrer:** plus44

VALKYRIE PROFILE

Supera Seraphic Gate el número de veces indicado para desbloquear estos elementos:
• **Angel Slayer:** más de 10 veces.
• **Book of Riddles 1-8:** 9 veces (un libro por cada vez)
• **Tri-Emblem:** 2 de veces
• **Escena secreta:** Si terminas el juego con el final bueno, aguarda a que los créditos finalicen y verás una escena extra.

» METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

• **Desbloquear personajes especiales:**
• Teliko (*MGA*): ten una partida guardada de *Metal Gear Acid!* en la Memory Stick Pro Duo.
• Venus (*MGA2*): ten una partida guardada de *Metal Gear Acid! 2* en la Memory Stick Pro Duo.
• Major Zero: ten una partida guardada de *Metal Gear Digital Novel* en la Memory Stick Pro Duo.
• Elisa: alcanza el nivel 80 en la unidad médica.
• Gene: recluta 200 soldados y elimínale con la pistola de dardos.
• Paramedic: contacta con ella por radio en la base de comunicaciones y acude a la cita.

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

Esquivando los mordiscos

Daijon (e-mail)
Hola, playmaníaticos. Tengo una duda, he visto varios vídeos en los que es posible librarse de los mordiscos de los zombis sin que apenas te toquen. Lo he visto en varios juegos, en especial en el *Code Veronica X*, pero no me sale. ¿Se puede hacer de verdad? Gracias.



La función de esquivar, botón ✖, fue una novedad introducida en el *Resident Evil 3* de PlayStation, pero que mucho nos tememos no está incluida en el *Code Veronica X*. Lo más parecido existe en este juego es el giro de 180 grados, que lo puedes ejecutar pulsando ↓ + ● y que te permitirá girarte velozmente y huir por piernas del zombi que tengas enfrente.

CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

Vencer a Trevor Belmont

Andrés Rengifo (e-mail)
Hola, necesito saber cómo pasarme a Trevor Belmont, el rival del látigo. Muchas gracias.



Para este jefe debes aprender a esquivar bien sus ataques. Uno lo hace desde lejos, lanzándote un chorro de fuego blanco que tendrás que bloquear. Cuando se abalance sobre ti, hará uno o dos combos. En su primer combo, comenzará con soltando tres latigazos y puede que finalice el combo con un círculo de agua sagrada. Lo mejor es alejarte rodando para evitar que los latigazos te alcancen. Su segundo combo comienza con algunos puñetazos y después una serie de patadas. La patadas pueden ser bloqueadas, pero no el combo entero, así que lo mejor es que te alejes en cuanto empiece a golpearte con los pies. Por lo general, todos sus golpes son bloqueables, pero no los combos enteros, así que tendrás que optar por detener algunos y esquivar otros. Cada vez que realiza uno de estos combos, a no ser que los finalice con el agua bendita, quedará expuesto para tus ataques. También quedará expuesto tras usar su puño cargado, del cual tendrá que huir saltando o rodando. En cada ofensiva le podrás quitar un poco de vida, cesando sus ataques cuando le hayas robado el 25% de sus fuerzas.

RESISTANCE: FALL OF MAN

Puntos de habilidad

Rui Sanz (e-mail)
Hola, me gustaría sabe cómo ganar los siguientes puntos de habilidad del juego *Resistance: Fall Of Man:* "¿Por qué gritan esos cirios?", "Vaya mareo", "Agresión ilógica", "Llegaron desde atrás", "Creo que esto es tuyo", "Una nueva clase de fermentación", "En una mano cerveza, en la otra dardos", "Le Parkour", "Sólo vainilla, por favor", "¿Qué haría Hale?" y "Devolver el remitente". Gracias.



Esto es lo que tienes que hacer:
• ¿Por qué gritan esos cirios?: Mata 8 híbridos con fuego en 30 segundos.
• Vaya mareo: Mata 5 siervos con una trampa de Bullseye.
• Agresión ilógica: Vuela todos los coches en el pueblo del cañón de Cheddar.
• Llegaron desde atrás: Atropella 3 híbridos conduciendo marcha atrás.
• Creo que esto es tuyo: Usa únicamente armas de las quimeras durante el acercamiento final a la torre.
• Una nueva clase de fermentación: Mata a todos los enemigos en la cafetería de la base sur con la Zapadora XR-003.
• En una mano cerveza, en la otra los dardos: Dentro de la base sur, acierta en el centro de cada una de las 4 dianas con L23 Precisión.
• Le Parkour: Limpia los campos de batalla y tejados en las afueras de Londres en 5 minutos.
• Sólo vainilla, por favor: Alcanza la sala del reactor sin emplear ni granadas ni el fuego secundario de las armas.
• ¿Qué haría Hale?: Mata a un ángel usando sólo la escopeta de combate Rossmore 236.
• Devolver el remitente: Acierta a 5 objetos que te arrojen los ángeles antes de que te alcancen.



Género
LUCHA
Desarrollador
DIMPS
Editor
ATARI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores WI-FI
HASTA 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR COMBATE
Página web
ES.ATARI.COM/

CLAVES PARA DESBLOQUEAR TODOS LOS **SECRETOS DE LOS SAIYANOS**

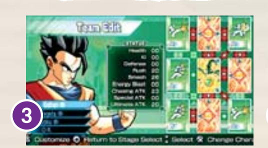
Dragon Ball Z Shin Budokai 2

El nuevo *Dragon Ball* para PSP oculta multitud de secretos, personajes, opciones de mejora y alternativas de batalla. Para descubrirlos todos tienes que convertirte en un auténtico superguerrero. Y si además tienes una guía tan práctica como ésta, mejor que mejor.

CONSEJOS PARA SALIR VICTORIOSO


1


2

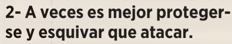

3


4

Cada combate y cada personaje es un mundo, pero los siguientes consejos pueden ser aplicados a cualquier pelea y seguro que ayudan a resultar vencedor.

1- Aprende a no ejecutar los ataques definitivos que consumen cinco barras y te pueden dejar al descubierto. **Úsalos sólo cuando el rival se encuentre** desprotegido o muy cerca. 1

2- A veces es mejor protegerse y esquivar que atacar. Deja que el rival lleve la iniciativa y cuando veas se equivoque contraataca sin piedad con tus mejores técnicas. 2



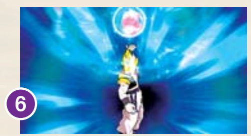
3- Distribuye sabiamente las habilidades de tu guerrero, si notas que su punto fuerte no son los combos siempre puedes configurarlo a tu gusto en las opciones de mejora. 3

4- Patadas y puños sencillos no son las mejores técnicas de ataque, pero si tienes que hacerlo asegúrate de acabarlos con un ataque de potencia (▲) para causar más daño. 4

5- El botón R es fundamental, si lo presionas con ✖ apretado obtendrás un aura protectora, y si lo acompañas de ▲ dejarás al rival sin aliento de un golpe seco. 5

6- Familiarízate con la lista de comandos antes de cada combate. Ya que los personajes tienen movimientos similares, una vez aprendidas las secuencias de un personaje, habrás aprendido las de todos.


5


6

MEJORAS DE PERSONAJES

Todo luchador dispone de **nueve habilidades** como Salud, Ki, Golpes de potencia, de velocidad y ataques especiales entre otros. **Estas características se pueden mejorar con "cartas"** que se pueden conseguir de dos maneras, bien avanzando en el modo historia o comprándolas con el dinero obtenido en cualquiera de los modos de juego. **Hasta 9 cartas pueden ser añadidas a cada personaje** en 9 celdas diferentes. Dependiendo de las cartas adquiridas podemos centrarnos en mejorar unos u otros atributos.

TIPOS DE MEJORAS

Hay tres tipos de mejoras. Las normales mejoran las habilidades sumando de 1 a 9 puntos en cada apartado. Conseguir mejoras de 9 puntos es cosa de avanzar en el modo historia. 1

• Mejoras de Power up: son cartas que mejoran en una cantidad determinada las cartas contiguas a ellas, dependiendo de las direcciones en que señalen. Su correcta disposición en la tabla de mejoras puede potenciar al luchador de forma considerable. 2

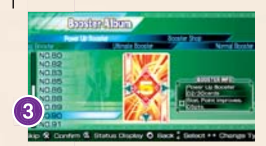

1

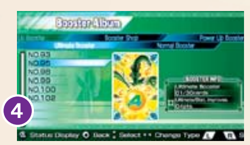

2

• Power Up Booster: Son las cartas que aumentan en un valor determinado las características del luchador. Son fáciles de conseguir. 3

• Ultimate Booster: Son las encargadas de elevar la potencia de nuestro guerrero a niveles muy altos. No están presentes desde el principio y hay desbloquearlas para luego adquirirlas a un alto precio. 4

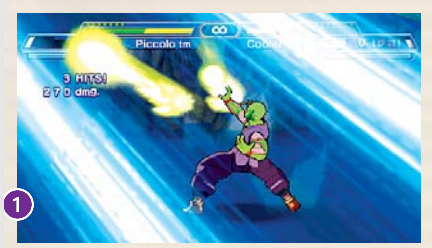
• Desbloquear celda: No es una mejora en sí, pero es imprescindible para abrir celdas de personaje y situar cartas de mejora, necesario para sacar partido al luchador. 5


3


4


5

DESBLOQUEAR PERSONAJES EN ANOTHER ROAD



1



2



3

A continuación te indicamos los requisitos necesarios para desbloquear a nuevos personajes en cada capítulo del modo historia.

CAPÍTULO 1

El capítulo primero te servirá para familiarizarte con el manejo de los personajes (en este caso Trunks) y para entrar en la dinámica de las batallas. Aprovecha para aprender.

CAPÍTULO 2

- **Desbloquear a:** Dabura:
- **Cómo:** Derrótale en el segundo nivel del capítulo 2.

CAPÍTULO 3.1

- **Desbloquear a:** Piccolo N.T.
- **Cómo:** Derrótele al superar el camino alternativo del tercer nivel. 1

CAPÍTULO 3.2

- **Desbloquear a:** Goku, Gohan adulto y Vegeta Nueva Transformación
- **Cómo:** Completa el capítulo

CAPÍTULO 4.1

- **Desbloquear a:** Krilin N.T
- Cómo: Completa el capítulo.

CAPÍTULO 4.2

- **Desbloquear a:** Cooler con N.T. 2
- **Cómo:** Encuentra tres bolas de Dragón

CAPÍTULO 4.3

- **Desbloquear a:** Trunks N.T.
- **Cómo:** Encuentra 5 bolas de dragón

CAPÍTULO 4.4

- **Desbloquear a:** Cooler N.T
- **Cómo:** Encuentra las bolas restantes

CAPÍTULO 4.5

- **Desbloq. a:** Broly con N.T
- **Cómo:** Derrota a Broly ay a sus aliados. 3

CAPÍTULO 5.1

- **Desbloquear a:** Super Buu
- **Cómo:** Vence a Dabura con Super Buu

CAPÍTULO 5.2

- **Desbl. a:** Nuevo Booster 4
- **Cómo:** Vence a Super Buu

CAPÍTULO 5.3

- **Desbloquear a:** Gohan N.T
- **Cómo:** Vence a Janemba con Gohan

CAPÍTULO 5.4

- **Desbloquear a:** Pikkon
- **Cómo:** Vence a Janemba con Pikkon

CAPÍTULO 5.5

- **Desbl. a:** Teen Gohan N.T
- **Cómo:** Vence a Pikkon con Bardock

CAPÍTULO 5.6

- **Desbl.:** Teen Gohan N.T
- **Cómo:** Vence a Bardock con Gohan

CAPÍTULO 5.7

- **Desbloquear a:** Bardock y Nuevo Booster 5
- **Cómo:** Derrota a Goku con Bardock

CAPÍTULO 5.8

- **Desbl. a:** Gohan del Futuro N.T
- **Cómo:** Vence al Androide 18

CAPÍTULO 5.9

- **Desbl. a:** Gohan del Futuro N.T
- **Cómo:** Vence a Gohan del futuro con Gohan

CAPÍTULO 5.10

- **Desbl. a:** Gohan del Futuro N.T
- **Cómo:** Vence a Gohan del futuro con Goku

CAPÍTULO 6.1

- **Desbloquear a:** Gotenks N.T 6 y Ultimate Booster
- **Cómo:** Derrota a Super Buu, Broly y a sus aliados

CAPÍTULO 6.2

- **Desbloquear a:** Vegeto N.T
- **Cómo:** Derrota a Super Buu con Vegeto

CAPÍTULO 7.1

- **Desbl.a:** Nuevo Booster 7
- **Cómo:** Derrota al ejército de Super Buus

CAPÍTULO 7.2

- **Desbloquear a:** Goku N.T 7
- **Cómo:** Derrota a Goku SSJ3

CAPÍTULO 7.3

- **Desbl. a:** Super Buu N.T
- **Cómo:** Derrota a Super Buu y a sus aliados

CAPÍTULO 7.4

- **Desbloquear a:** Última transformación de Super Buu 8 y a Janemba
- **Cómo:** Derrota a Super Buu y al resto deluchadores

EXTRAS

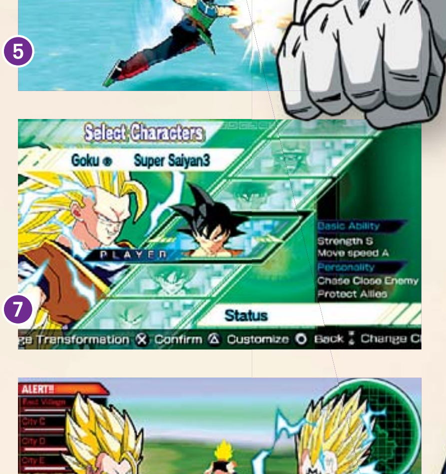
- **Desbloquear a:** Majin Vegeta
- **Cómo:** Completa el juego con grado A, evitando que los enemigos destruyan las ciudades en el último capítulo. 9

NOTA: N.T= Nueva Transformación





4

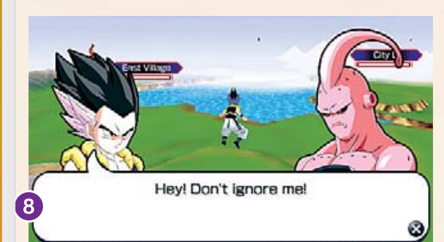


5

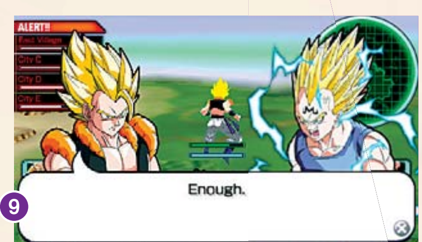
7



6



8



9

LA MEJOR FORMA DE **SUPERAR LOS 50 RETOS**







Mientras algunos retos no plantean mucho problema, otros precisan sí resultan más complicados y requieren de cierta estrategia o combos que al principio pueden no resultarnos familiares. A a continuación te desgranamos las claves para superarlos sin problemas.

RETOS 1 Y 2
- **Objetivo:** Realiza el Aura Burst Smash
- **Ejecución:** Presiona **R** y a continuación ▲.

RETO 3:
- **Objetivo:** Realiza el Aura Burst Blast
- **Ejecución:** Presiona **R** y a continuación ●. A tu personaje lo iluminará un aura de color.

RETOS 4 Y 5
- **Objetivo:** Realiza Ataques Especiales
- **Ejecución:** Presiona ➔ + ●

RETOS 6 Y 7
- **Objetivo:** Realiza Ataques definitivos
- **Ejecución:** Almacena 5 barras de Ki y ejecuta ⬆ y ●

RETO 8
- **Objetivo:** Libera el Aura de Defensa 1
- **Ejecución:** El Aura de Defensa se obtiene dejando ✖ pulsada mientras presionas **R**

RETOS 9, 10, 11 Y 12
- **Objetivo:** No recibir nigún daño en el tiempo asignado.
- **Ejecución:** Aléjate de tú enemigo y vuela en círculos alrededor de él hasta agotar el tiempo.

RETO 13
- **Objetivo:** Rompe la defensa rival. 2
- **Ejecución:** Usa combinaciones de **R** y ▲ hasta que se de por vencido.

RETO 14
- **Objetivo:** Derrota al enemigo usando sólo el botón de defensa.
- **Ejecución:** Carga al máximo tu Ki y haz un Aura Burst Smash para encadenarlo con un ataque definitivo. Hazlo un par de veces.

RETOS 15 Y 16
- **Objetivo:** Ejecuta el Pursuit Finish.
- **Ejecución:** Manda al enemigo lejos de un golpe seco o lanzamiento y a continuación presiona **R** dos veces más para encadenar la secuencia de golpes.

RETO 17
- **Objetivo:** Golpea al rival por detrás.
- **Ejecución:** Pégate al rival y cuando te vaya a golpear presiona ➔ y ✖ para teletransportarte y golpearle.

RETOS 18, 19 Y 20
- **Objetivo:** Derrota al enemigo en el tiempo asignado 3
- **Ejecución:** Comienza atacando con Aura Burst y conecta con los ataques definitivos (⬆ y ●). Si usas combos de patadas acábalos con ▲ apretado y mantén la guardia en las distancias cortas.

RETO 21
- **Objetivo:** Consigue un Perfect.
- **Ejecución:** Consigue un "Perfect" esquivando los ataques Ki y encadenando tantos ataques como sea posible.

RETOS 22, 23 Y 24
- **Objetivo:** Derrota al enemigo dentro del tiempo asignado.
- **Ejec.:** Lucha con precaución, especialmente en el 24, y guarda suficiente Ki para terminar con él cuando le que una barra o menos de energía.

RETO 25 Y 26
- **Objetivo:** Vence sin usar los ataques Ki.
- **Ejecución:** Tendrás que concentrarte en encadenar combos más simples. Las distancias cortas ayudarán.

RETO 27
- **Objetivo:** Cancela los ataques de carga.
- **Ejecución:** Los ataques de carga se realizan apretando ▲, para cancelarlo aprieta **R** antes de soltar el ataque.

RETOS 28 Y 29
- **Obj.:** Haz ataques de carga. 4
- **Ejecución:** Un par de segundos con ▲ presionado liberan este ataque, realízalo tantas veces como lo pidan.

10

CÓMO ACTIVAR LOS **TRUCOS**

• SÚPER GUERRERO DESDE EL PRINCIPIO
Elige uno de los personajes en su modalidad super guerrero y mantén pulsado **R** mientras lo seleccionas. Al principio del combate tu guerrero ya estará transformado.

• DESBLOQUEA LA ZONA BONUS
Supera el modo arcade una vez y ve al menú de opciones. Entra en la opción bonus y podrás escuchar la música del juego y disfrutar de otras curiosidades.





4



5



6

RETOS 30 Y 31

- **Objetivo:** Esquiva los golpes del enemigo 7 veces.
- **Ejecución:** Cuando el enemigo te ataque de cerca, presiona ✖ para agacharte.

RETO 32

- **Objetivo:** Záfate del agarre rival.
- **Ejecución:** Si te intentan agarrar presiona ✖ + ■.

RETO 33

- **Objetivo:** Evita caer al suelo cuando te lanzen.
- **Ejecución:** Cuando te lancen al suelo de un golpe presiona ⬇ y ✖ para evitar la caída.

RETO 34

- **Objetivo:** Para las ondas de energía del enemigo. (34)
- **Ejecución:** Cuando la onda esté muy cerca de ti presiona ➡ y ✖ a la vez.

RETOS DEL 35 AL 40

- **Objetivo:** Derrota al enemigo perdiendo el uso de un botón específico. (5)
- **Ejecución:** un reto muy complicado. Asegúrate de hacer daño con los ataques de combinación del gatillo **R**.

RETOS 41 Y 42

- **Objetivo:** Encadena combos de 5 y 10 golpes.
- **Ejecución:** Encadena combos de 5 y 10 golpes con cualquier Pursuit Finish.

RETO 43

- **Objetivo:** Consigue un combo de 15 golpes
- **Ejecución:** Ejecuta un Ataque Definitivo (Ultimate Attack) de 9 golpes y acto seguido activa su segunda parte (mira las tablas de golpes). Personajes como Trunks, Gohan o Broly lo tienen más fácil.

RETO 44

- **Obj.:** un combo de 20 golpes
- **Ejecución:** elige a Super Trunks y ejecuta su Ataque Definitivo. (6) Tras 6 golpes, activa la segunda parte del ataque con ●, lo que debería darte unos 16 golpes si van encadenados. Luego acércate a toda velocidad (**R**) y encadena combos de puños hasta los 20. También te servirán Vegeto o Goku en SSJ3.

RETO 45

- **Objetivo:** Golpea al enemigo 3 veces por detrás
- **Ejec.:** igual que en el reto 17.

RETO 46

- **Objetivo:** Causa un daño de 1200 ptos. (7)
- **Ejecución:** Un luchador como Goku y su Spirit Bomb o Vegeta y su Final Flash causarán el daño requerido.

RETO 47

- **Objetivo:** Causa un daño de 2000 ptos. (8)
- **Ejecución:** elige a Goku en Super Saiyan 3 (hay que desbloquearlo primero en el modo historia) y carga el Ki al máximo para una Super Spirit Bomb y tras 9 golpes encadena con la segunda parte del golpe (⬇ y ●). 19 golpes te darán los 2000 de daño.

RETO 48

- **Objetivo:** Sobrevive tanto como te sea posible (9)
- **Ejecución:**

es cuestión de mantener las distancias y ejecutar ataques definitivos cuando puedas, ya que consumen un poco más de tiempo.
Esquiva con la ✖ y crea Auras de defensa (✖ + **R**).

RETO 49

- **Obj.:** un combo de 20 (10)
- **Ejecución:** Elige a Gohan adulto (no el del futuro) y ejecuta su patada tornado (⬅ y ▲) varias veces hasta los 20 golpes. También puedes hacerlo con Trunks y su patada continua (➡ y ■).

RETO 50

- **Objetivo:** Golpea tantas veces como puedas. (11)
- **Ejecución:** necesitas luchadores potentes como Vegeto. Asegúrate de que les has equipado con tantos Power-ups como hayas podido en la pantalla de mejora de personaje. Al elegirlo aprieta **R** para que desde el principio esté en modo super Saiyano. Al empezar carga al máximo y lanza Kamehamehas finales constantemente, recargando cuando llegues al 1 de Ki.

7

8

9

11

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
CRYSTAL DYNAMICS
Editor
EIDOS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.TOMBRAIDER.COM

UNA BÚSQUEDA **PASO A PASO** DEL MISTERIOSO SCION PERDIDO

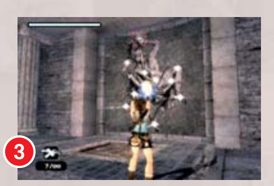
Tomb Raider Anniversary

Hace algo más de diez años la intrépida arqueóloga Lara Croft se lanzó a la aventura de resolver el insondable misterio del Scion. Un década después vuelve a repetir su épica búsqueda, aunque enfrentándose a montón de nuevos retos. Hoy más que nunca le harán falta algunas ayuditas extra...

» LECCIONES DE **SUPERVIVENCIA**


1


2


3


4

Los escenarios del juego son extremadamente hostiles, plagados de variados y peligrosos enemigos, complejos puzzles y accidentadas ruinas. Aquí tienes algunos consejos:

A la hora de dispar:

• **Aprende a esquivar a la vez que disparas**. Cuando tu enemigo intente darte caza, **realiza acrobáticos esquives** y podrás salir airoso de la embestida al tiempo que le hieres.
• **El disparo a la cabeza es particularmente eficiente** 1, así que ejecútalo cuando puedas.
• **Sitúate en lugares elevados** a los que tu adversario no pueda llegar y acribíllale a balazos desde allí 3. Te resultará especialmente útil contra las fieras.

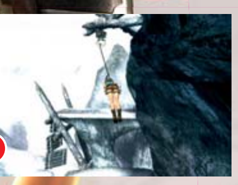
Para resolver puzzles:

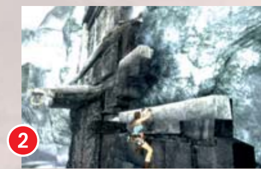
• **Memoriza los patrones de movimiento** de las trampas (toma notas si lo necesitas) o morirás.
• **Interactúa con el entorno,** en especial disparando a todo lo que resulte sospechoso 5.

Para desplazarte:

• **Muévete con precaución.** La mayoría de las veces **los salientes y cornisas que te pueden servir de apoyo están pintados de blanco** 6, así que no arriesgues saltando sobre otras zonas.
• **No realices saltos exageradamente largos** y fija bien la trayectoria antes de brincar.
• **A la hora de bucear,** pulsa ▲ para incrementar tu velocidad, ya sea por falta de oxígeno o por la proximidad de criaturas.

» PERÚ: **CUEVAS**


1


2


3


4

Comienzas en lo alto de una gran montaña. Para seguir a tu guía, **súbete a la piedra plana del fondo y salta a la pared**. Desplázate agarrado al bordillo de la pared hasta que termine y salta hacia atrás para alcanzar un saliente cubierto de nieve.

Salta a la roca de la derecha, trepa por la siguiente pared y usa el gancho en la anilla que verás para alcanzar la plataforma de enfrente 1. Sube las escaleras y verás una **puerta doble** que lleva a las cuevas. Habla con tu compi, **sube al saliente de piedra de la izquierda** y **usa el gancho en la anilla** que hay sobre el portón de entrada para alcanzar el saliente del otro lado. Cuélgate de la pared y sube a la repisa superior 2. **Aprieta el botón** junto a la inscripción y abrirás la puerta.

En el primer pasillo de la cueva te encontrarás con una trampa de dardos. Para superarla, pulsa ● mientras corres. **Luego mira arriba y verás la entrada** a otra cueva. Ve por las escaleras de la derecha y salta los **puentes rotos** 3.
(VER ARTEFACTO 1)

Desplázate por la pared hasta alcanzar la entrada al túnel. Ya dentro, dispara a los murciélagos y recoge el **botiquín grande** que verás en lo alto de los escalones de la izquierda. Sigue después por el camino central de la cueva hasta una rampa nevada.
(VER ARTEFACTO 2)

Baja por los peldaños de la izquierda, (hay dos murciélagos) y abre la **compuerta** del fondo 4. Avanza hasta un puente y comienza a cruzarlo. **Cuando se desplome,** saca tus pistolas y elimina a los **dos lobos** que te atacarán 5. Recoge el **botiquín** en un extremo del foso y **sube por los restos colgantes** del puente. Ya arriba, coge el **botiquín** de la izquierda saltando de columna en columna y sube para cruzar el siguiente puente.


5

Cuando llegues al patio, ve a la cuerda y balancéate en ella para alcanzar el **botiquín** del hueco izquierdo. Déjate caer al foso y acribilla a balazos al **enorme oso** que aparecerá de golpe 6.
(VER ARTEFACTO 3)


6

Usa la cuerda para alcanzar el **otro lado del patio** y baja por la siguiente rampa. Avanza hasta ver una **barra de equilibrio** en el muro de un patio y balancéate en ella para alcanzar el otro lado (7). Sigue hasta una estancia con otra **trampa de dardos**. Mientras avanzas por el pasillo, pulsa ● para agacharte o rodar y esquivar las flechas.

Cuando alcances la puerta del fondo, trepa por la pared de la izquierda y acaba arriba con el **lobo** que te atacará. Vuelve a **subir por la pared izquierda** y desplázate hasta que puedas saltar sobre un gran **contrapeso de piedra** rectangular (8). Al colgarte de él, **uno de los cerrojos del portón de abajo se descorrerá**. Ve por la puerta por la que surgió el lobo y corre hasta la pared del fondo. A tu izquierda observarás unas cuantas **varillas de equilibrio** en la pared. Balancéate en ellas para poder alcanzar el extremo opuesto de la gran sala. Elimina allí a otra **pareja de lobos** y dirígete al fondo del pasillo.

Sube por la pared cubierta de musgo y salta hacia atrás para colgarte de otra barra. **La barra girará hacia al segundo contrapeso**. Salta para colgarte y bajarlo y quitarás el **segundo cerrojo**. Regresa al portón, **pisa la plataforma retráctil** y podrás seguir avanzando. Antes de irte, no olvides recoger la reliquia. **(VER RELIQUIA)**

Artefacto 1

Tras superar la primera trampa de dardos, saltar el puente roto y alcanzar la siguiente repisa, gírate y verás un saliente en lo alto (9). Salta para agarrarte a él y sigue saltando por los sucesivos salientes hasta el otro extremo de la caverna. Tras un último y potente salto (deja ✖ pulsado y vuelve a pulsarlo rápidamente para un último impulso), alcanzarás el del artefacto.

Artefacto 2

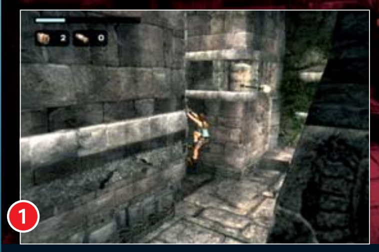
Al llegar a la rampa nevada, verás una anilla frente a ti en lo alto del techo. Usa el gancho en ella, trepa por la cuerda en vez de balancearte y salta a la pared de enfrente. Salta hacia atrás para agarrar el saliente de la gran columna de piedra y déjate caer para asirte al bordillo inferior (10). Rodea la columna y salta hacia atrás para alcanzar un balcón de piedra.

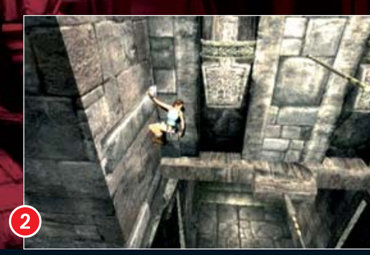
Artefacto 3

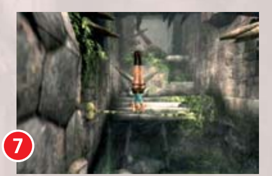
Tras acabar con el oso, ve por el camino que se abre en una esquina del foso y baja la palanca que verás (11). Al otro lado de la compuerta que se abre, junto al foso de los lobos, está el artefacto.

» RELIQUIA: BOTELLA DE BALLENA ASESINA

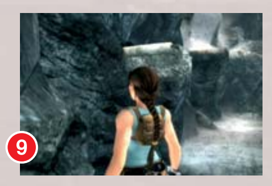
Tras abrir el último portón, observarás que encima de éste se desplaza hacia delante otra de las varas de balanceo. Pues bien, vuelve a subirte a la varilla del contrapeso de la derecha y, en cuanto empiece a girar, salta para poder asirte del saliente de la siguiente pared (1). Después desplázate por esa pared y salta a la barra que está justo sobre la puerta. Vuelve a saltar para encaramarte a la pared de enfrente y asciende un par de palmos (2). Ahora salta hacia atrás y alcanzarás la segunda varilla que cuelga sobre la puerta. Desde allí, salta a la pared de enfrente y trepa hasta la plataforma donde está la reliquia.

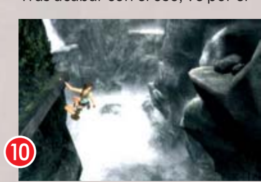

1


2


7


8


9


10

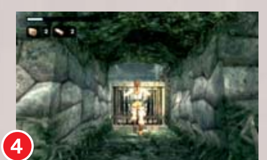

11

» PERÚ: CIUDAD DE VILCABAMBA


1


2


3


4


5

Avanza por el primer pasillo hasta que un **oso salga a tu encuentro** y llénale de plomo. Después sigue adelante y salta al pilar de madera para después dejarte caer al foso. Tras coger el **botiquín** escondido tras las rocas, avanza hasta el segundo pilar y trepa por la pared de la derecha (1). Desde allí **salta al siguiente pilar** y luego hacia la terraza de enfrente. **No te detengas hasta llegar a un poblado** rodeado de ruinas, donde deberás defenderte de **un oso y una pareja de lobos** (2). Despejada la zona, **sumérgete en el pozo** y bucea hasta poder mover una **palanca** (3) y salir al interior de una cabaña. Acto seguido, **mueve la palanca que verás a tu izquierda** y después sube por las escaleras de la derecha. Avanza hasta el interior de otra cabaña y **empuja la jaula del fondo** para seguir avanzando (4). Esta jaula la podrás usar, además, para recoger **botiquines** en las repisas altas de la choza. Al llegar a la siguiente estancia, gira a tu izquierda y podrás coger la **Llave del pueblo**.
(VER ARTEFACTO 4)

Con la llave en tu poder y tras recoger el artefacto, regresa a la plaza central del pueblo e **introduce la llave en el cerrojo** que encontrarás al fondo. Tras abatir a un **trío de lobos** que salen tras la puerta, sigue hasta la entrada de un **gran templo**. Como la puerta principal está cerrada, **ve por el túnel de la izquierda** y llegarás a una sala con piscina. Sube las escaleras y salta al primer saliente. Desde allí, encarámate a la pared y avanza hasta alcanzar otro saliente (5). Asciende después por la siguiente rampa y llegarás a lo alto de la misma sala.

Tras matar a un par de murciélagos, da un buen salto para alcanzar el balcón de enfrente y accederás a la **fachada del templo**. Desde ese mismo saliente, salta para quedar colgado de la **manivela de madera** que sale del pilar grueso (6). Al hacerlo, descorrerás uno de los pasado**res de la puerta de abajo**. Para desbloquear el otro pasador, baja hasta la puerta principal y ve por el **túnel de la derecha**. Al llegar a la nueva piscina, recoge el **botiquín** abajo y trepa por la pared hasta alcanzar el saliente de arriba (7). Desde allí, sigue recto hasta poder hacer **girar el otro pilar y abrir el portón**.

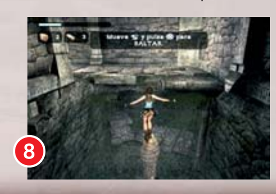
Dentro del templo, avanza hasta un foso donde aguarda un **lobo**. Acaba con él y coge la **munición de escopeta**. Después **coge la jaula para regresar al saliente donde estabas** y salta hasta alcanzar la varilla metálica en la que balancearte. Unos metros más adelante, salta al pedestal y mantén el equilibrio sobre él (8). Cuando lo consigas, salta a la terraza del fondo. Continúa avanzando, pasa sobre otro foso esquivando otra **trampa de dardos** y listo.

Artefacto 4

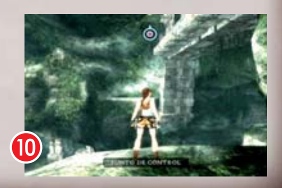
Dentro de la choza de la jaula, usa la pistola para **destrozar el candado de la puerta de la izquierda**. Después **lleva la jaula al exterior** y colócala junto al pilar para poder trepar por éste (9). Una vez arriba, ve por la pared y un par de salientes hasta poder **lanzar tu gancho** a una anilla (10). Después, agárrate a la pared de enfrente y sigue hacia la izquierda ayudándote de las **barras metálicas**. En la cascada encontrarás el artefacto.


6


7


8

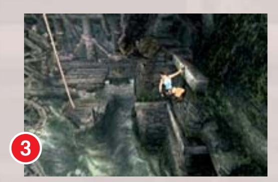

9


10

» PERÚ: VALLE PERDIDO


1


2


3


4


5

Baja por las escaleras hasta el valle y acribilla a la **pareja de lobos** que se abalanzarán sobre ti. Coge el **engranaje** que verás junto al agua. Si necesitas un **botiquín**, sumérgete y bucea por la gruta submarina hasta salir a una repisa.

Con el engranaje en tu poder, sube por la escalerilla de la derecha y colócalo en el **mecanismo** de arriba (1). **Tira de la palanca** y comenzará a moverse. **Usa las barras metálicas** que sobresalen en las ruedas para alcanzar la escalerilla de enfrente (2) y sube por ella. Después trepa por la pared hasta la plataforma de madera de arriba, salta a la pared izquierda y no te detengas hasta poder alcanzar de un salto una **cuerda** (3). Balancéate con fuerza y brinca para **agarrarte al bordillo** de la siguiente pared. Deslízate por este saliente hasta dejarte caer en una plataforma: **verás cómo se desploma una escalera** .

Realiza un salto largo para colgarte de la barra que ha quedado al caer la escalera y sigue hasta que la cascada te corte el paso. Salta a la terraza de enfrente, sube por la pared hasta el entarimado de arriba y, desde allí, **dispara a las cuerdas del puente** que cuelga (4). Tras romperse, desplázate por la pared y **utiliza la varilla metálica** para alcanzar el saliente opuesto. Sigue avanzando y **usa el gancho** en la siguiente anilla para llegar a otra terraza. Luego, sube por la pared derecha y salta hacia la puerta que se abre arriba (5). Cruza el siguiente puente y recoge otro **engranaje**.

Tras eliminar a otros dos murciélagos, salta a la barra que gira en la rueda cercana. Desde allí, salta al conjunto de troncos y piedras atados (6) y luego haz lo mismo para alcanzar el **ventanuco** que se abre más allá. Ve por él y podrás bajar una **palanca que abre unas rejas submarinas**.

Vuelve sobre tus pasos y dispara a las cuerdas que sostienen el puente para hacerlo caer. Regresa allí, **engánchate de la anilla** y salta para agarrarte al trozo de puente que cuelga al otro lado. Déjate caer hasta que puedas alcanzar de un salto el **estrecho túnel** que se abre a tu derecha (7). Al final del túnel hallarás una **escopeta**.

Regresa al primer valle y sube por las ruedas hasta la segunda **palanca**. Coloca el **segundo engranaje** sobre el pivote que sobresale y baja la palanca. Empezarán a girar las ruedas de arriba. Vuelve donde hiciste caer la primera escalera y **pasa por debajo de las piedras** de tu izquierda. Avanza por la nueva gruta y pronto te toparás con otro **oso**. Sube por los peldaños de la izquierda y en la última plataforma verás **munición**.
(VER ARTEFACTO 5)

Salta desde esa plataforma a la esquina de la pared que tienes a tu espalda. Súbete a los sucesivos pedestales de los dos pilares para alcanzar el **ventanuco** de enfrente. Baja por la siguiente rampa y corre hasta el **borde de un barranco.** Pega un buen brinco en diagonal para encaramarte a la pared de la izquierda (8); sube a la siguiente plataforma y aúpate en la barra metálica para salir de la sala.

Para sortear el siguiente barranco, desplázate por los salientes de ambas paredes. Mata a los **murciélagos** y corre por el túnel. Tras caer por la rampa, **dos grupos sucesivos de tres velociraptores** se lanzarán a por ti (9). Usa la escopeta y pulsa los botones que aparezcan en pantalla para evitar las primeras embestidas de un **Tiranosaurio Rex**. Si lo haces bien, comenzará la batalla.
(VER TIRANOSAURIO REX)

Sal por las ruinas en las que yace el cuerpo del saurio y llegarás a una pequeña cascada y verás un tercer **engranaje**. Sumérgete luego en el agua y **bucea por la gruta** hasta poder volver a la superficie. Sube por el pilar que encuentres y luego por las paredes hasta alcanzar la ventana. Saldrás a lo alto de la fachada que ha destrozado el dinosaurio. Avanza por las cornisas de la derecha hasta **subir a un mástil**. Después continúa por el **camino de piedra,** sigue por el puente de tablas y entra en la **construcción en ruinas**. Sigue recto hasta un **puente roto** que puedes cruzar de un salto (10). Luego trepa por el muro de la izquierda hasta arriba.
(VER ARTEFACTO 6)

Vuelve a lo alto de las ruinas y déjate caer por la rampa de piedra humedecida por el agua (11). Desde esta rampa salta a la siguiente y, desde allí, da un buen brinco para poder **colgarte de la barra metálica** que verás al lado. Sigue adelante hasta la entrada de una **gruta**. Ve por el camino de la izquierda y no pares hasta llegar a un precipicio. Para bajarlo, **desciende por la rampa de la izquierda**, agárrate a la pared, salta a la opuesta y desplázate hasta la entrada que verás a tu derecha (12). En la siguiente estancia, salta a las rampas y trepa por los muros para alcanzar el otro lado.

Llegarás a la estancia donde conseguiste el primer artefacto. Regresa al valle del mecanismo y **coloca el último engranaje** junto a la palanca más alta, la que está al lado de la rueda con una pequeña plataforma. Al mover la palanca, una presa bloqueará la cascada y verás aparecer una puerta bajo ella.
(VER RELIQUIA)

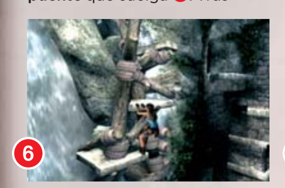
Sigue por esa nueva puerta para terminar el nivel.

Artefacto 5

Desde la plataforma donde estaba la munición, déjate caer al tejadillo de la izquierda. Nada más aterrizar, mantén pulsado ✖ y saltarás al saliente de enfrente, quedándote agarrado a él. Avanza un poco y salta hacia atrás para llegar al hueco del muro donde está el artefacto.

Artefacto 6

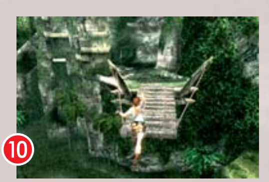
Tras saltar el puente roto del valle y subir por el muro hasta lo alto de las ruinas, mira hacia abajo y observarás algo brillante. Baja con prudencia por las plataformas y llegarás a un balconcillo donde se encuentra el artefacto.

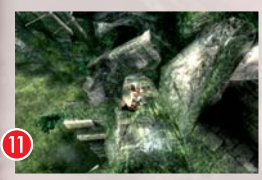

6


7


8


9


10


11


12



» RELIQUIA: VASO KERO

Una vez que la presa baje y corte parcialmente el flujo de agua, sube hasta arriba y déjate caer al agua unos metros antes de la presa (1). Sumérgete y verás un túnel submarino por el que puedes bucear (2). Al final de la gruta está la reliquia.


1 2

» ENEMIGO: TIRANOSAURIO REX

En los extremos de la explanada hay 3 estructuras de madera de las que sobresalen pinchos. Tu objetivo es engañar al dinosaurio para que se estampe contra los pinchos. Colócate cerca de una de las trampas y dispárale sin descanso hasta que su nivel de rabia alcance el tope (1). Sitúate justo bajo los pinchos y usa la evasión cuando la pantalla se vuelva borrosa y se lance sobre ti. Si estás atento, mientras esquivas puedes ver que se ilumina un círculo rojo en su cabeza (2), lo que te permitirá dispararle y hacerle más daño. Si lo haces bien, el tiranosaurio se golpeará contra los pinchos y su barra de vida bajará bastante. Repite la estrategia hasta dejarle sin vida y después pulsa los botones que aparezcan en pantalla.


1

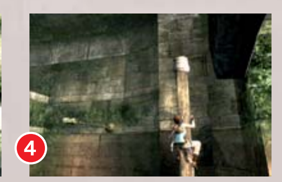

2

PERÚ: TUMBA DE QUALOPEC


1


2


3


4


5

Avanza por la gruta oscura y cruza la primera estancia saltando por los pilares. Atraviesa la siguiente sala por el puente y **esquiva la gran bola de piedra** que caerá por la rampa opuesta 1. La piedra destrozará parte del puente, dejando al descubierto **uno de los pilares móviles** que servían de sujeción. **Mueve el pilar un poco en dirección a la puerta** que ahora está a tu derecha 2 y salta desde el puente para subirte a él.Trepa por el muro que tienes al lado hasta alcanzar la puerta.

Ya en el pasillo, sortea la primera trampa de dardos subiéndote a la barra metálica y desplázate por las paredes mientras esquivas más trampas con flechas 3. Cuando superes las trampas, salta al pedestal y luego al siguiente pasillo. Pasa unas cuantas trampas de dardos más y llegarás a una estancia abandonada y cubierta de musgo. Usa **la anilla del techo para alcanzar las escaleras** rotas del centro y sube al mástil de tu izquierda 4. Trepa para alcanzar el entarimado de arriba y salta abajo para alcanzar la **palanca** y bajarla. Al hacerlo, una de las rejas que bloquean la puerta por donde cayó la esfera de piedra se levantará.

Regresa a la sala del puente roto y sube a lo alto de la figura de piedra a tu izquierda. Desde esa posición, **dispara al gran medallón** que cuelga del techo, que al caer liberará el **otro pilar móvil** del puente. Arrastra ese pilar hasta cerca de la otra puerta y **usa el gancho en la anilla del techo** para llegar allí 5. Llegado al nuevo pasillo, **camina sobre los mástiles** y deslízate por el muro para sortear el primer **foso con trampas de dardos**.
(VER ARTEFACTO 7)

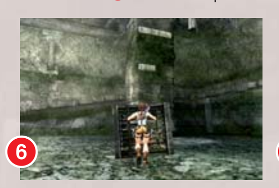
Corre por el siguiente pasillo hasta llegar a una sala con una palanca. Al acercarte a la palanca, el suelo se hundirá y tendrás que deshacerte de **un par de lobos**. Cuando lo hagas, sube por la rampa de madera y **arroja al piso la jaula** que verás arriba. Arrástrala hacia la columna de la derecha y úsala para subir por ella 6. **Avanza por las vigas que cuelgan del techo** hasta alcanzar la otra columna. Luego balancéate en la barra, trepa por la pared del fondo y asciende por la viga 7. **Salta sobre la palanca y bájala**. Otra puerta de rejas se abrirá en la sala principal.
(VER ARTEFACTO 8)

Sube a lo que queda de la planta superior y regresa a la sala principal. Para abrir la última puerta de rejas, sitúate justo encima del grueso marco de la puerta, desde donde podrás ver una **palanca encima de la puerta** de enfrente. **Engánchate en las dos anillas** sucesivas del techo para llegar hasta allí 8 y baja la palanca.

Una vez abiertas las tres rejas, sigue rampa arriba hasta otra sala. Tras el vídeo, el recinto comenzará a venirse abajo. Vuelve corriendo por la rampa y **no te detengas hasta salir del templo**. Al salir del agua, aprieta los botones que aparezcan en pantalla para evitar los ataques de Larson y reducirle.

Artefacto 7
Cuando entres por la segunda puerta de la sala principal, avanza sobre el foso de las trampas de dardos hasta llegar al segundo pilar 9. Deslízate por él: está en el suelo del foso.

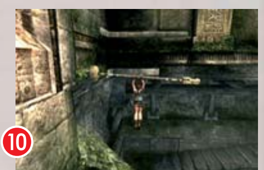
Artefacto 8
Tras bajar la palanca que abre la segunda puerta enrejada, salta a la barra de equilibrios de la derecha y balancéate 10. Usa el impulso para alcanzar la pared de enfrente y trepa hasta el balconcillo, donde lo verás.


6

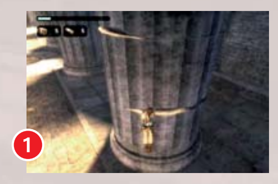

7


8


9


10

GRECIA: ST. FRANCIS FOLLY


1


2


3


4


5

Avanza por el vestíbulo y elimina con la escopeta a los **dos pumas**. Tras el vídeo, trepa por la primera columna del lado derecho del patio 1 y ve saltando y trepando por las siguientes columnas de ese lado. Cuando llegues a la **tercera columna, salta a la del lado opuesto** y luego al balcón. Baja a la plataforma pegada al balcón y engánchate a la anilla para correr por la pared 2. Cuando alcances la terraza de enfrente, recórrela y descubrirás **un grabado en una puerta** donde aparecen dos puntos anaranjados 3. Vuelve sobre tus pasos, **colócate frente a otro grabado idéntico** y pisa la losa móvil para que las luces se apaguen. **Dispara a las dos bombillas** situadas donde estaban los puntos coloreados del otro mural 4. Al encenderse ambas bombillas, la puerta del fondo se abrirá.

Ve por la puerta recién abierta y recorre el muro hasta un nuevo balcón. En el suelo verás el mismo grabado. **Memoriza las cuatro luces** encendidas y vuelve al grabado al que puedes disparar. Pisa la losa para que todas las bombillas se apaguen y dispara copiando el dibujo anterior. **Las rejas que protegen el globo dorado se abrirán**. Acércate a la esfera y usa el gancho para desprender sus anillas laterales.

El globo caerá de su pedestal y lo podrás empujar. Baja con él hasta el patio de columnas y colócalo sobre la losa móvil circular 6. Una puerta enrejada se abrirá en la terraza del fondo. Sube a la columna más alta para alcanzar ese balcón y, una vez dentro, **baja la palanca que verás en el piso inferior**. La doble puerta que da al patio se abrirá. Sal y dale lo suyo a un **par de pumas** que intentarán sorprenderte 7. **Agarra otra vez el globo, arrástralo** hacia la estancia recién abierta y colócalo sobre una nueva plataforma circular. La puerta enrejada de enfrente quedará abierta.
(VER ARTEFACTO 9)

Tras coger el artefacto, cruza la puerta y baja la rampa en espiral. En cuanto llegues a la gran sala en ruinas, **salta a la estructura central** y usa el gancho para sacar hacia fuera el saliente de la pared del fondo 8. Salta hacia allí y luego ve a tu izquierda hasta alcanzar una terraza. Ahora impúlsate en la barra para llegar a la fachada cercana y **baja la palanca** que verás arriba 9. Al hacerlo, **abrirás abajo la puerta de Poseidón.** Regresa a la estructura central y tira de la anilla que verás bajo la fachada de enfrente: **tirarás una columna de piedra**. Baja hasta situarte junto a ella y tira otra columna que verás a tu derecha 10. **Dispara también al adorno** que cuelga sobre ella y un saliente se moverá. Camina sobre la primera columna caída y alcanza el otro lado 11.


6


7

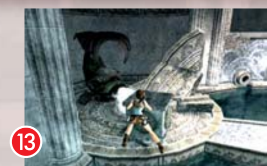

8

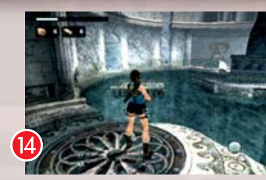

9


10


11


12


13

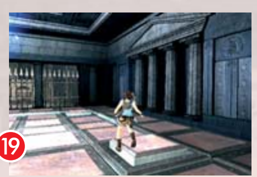

14


15


16


17


18


19


20

Desde tu nueva ubicación, trepa por las cornisas de la derecha hasta fachada de arriba. **Activa otra palanca para abrir la puerta de Hephaestus.** Ahora desciende por la estructura central hasta poder tirar de otro saliente. Después salta hacia la palanca de tu izquierda y súbete a la columna de la estructura central que está cortada por la mitad (11). Desde el pedestal de la columna salta a la **palanca** que hay un poco más abajo y actívala para abrir la **puerta de Damocles**. Baja hasta el suelo y tira allí de otra **palanca, que abrirá la puerta de Atlas**.

Con las cuatro puertas abiertas, sube al último saliente del que tiraste y **trepa hasta la puerta de Poseidón**. Cruza el vestíbulo y activa otra palanca. **Agárrate al escudo** de la puerta de rejas y subirás con ella (12). Antes de que la puerta descienda, salta a uno de los salientes de las paredes laterales y luego da un brinco hacia atrás y alcanza el **ventanuco de arriba**. Al otro lado, elimina a unas **ratas** y sigue hasta la piscina. Bucea hasta el fondo, baja la **palanca** para abrir las rejas y emerge en la siguiente estancia. Acércate a la **columna de la palanca** y, tras coger el artefacto, sube por ella hasta arriba.
(VER ARTEFACTO 10)

Acércate a la escultura de la ballena y arrastra el **pedestal** que hay junto a ella para que se llene la piscina (13). Bucea y baja la **palanca** que antes te quedaba alta. Vuelve a emerger y **nada al pedestal** que verás en el hueco de la derecha. **Tíralo al agua**. Regresa a la fuente de la ballena y vuelve a taparla con la piedra para que baje el agua. Desciende por la columna central y **tapa con el pedestal la fuente de abajo**. Ahora, baja al fondo y **arrastra el tablado hacia atrás**, evitando que su posición coincida con la de los puentes superiores. Trepa al piso superior y **libera la fuente de la ballena** para que fluya el agua. Vuelve a arrastrar el tablado, colocándolo justo entre las dos pasarelas superiores (14). Activa la fuente de arriba y verás que las tablas quedan justo al lado de un hueco. Salta hasta allí y **desplázate por la pared** hasta acceder a la zona enrejada. Dentro obtendrás la **Llave de Poseidón**.

Vuelve al pabellón de las puertas y entra por la de Damocles. Para superar la **puerta de los pinchos**, engancha el bloque de piedra de arriba y hazlo caer a tirones (15). Después baja la palanca y **bloquea la puerta con la piedra** para que no se cierre y trepa al otro lado. Cuando llegues al **patio de las columnas**, corre a la sala del fondo y verás la **Llave de Damocles** sobre una piedra. **Cógela y aléjate de un salto** para evitar las espadas que caerán. Tu misión ahora es **anular las trampas** que se han activado en el primer patio. Sube por las ruinas en forma de rampa junto a ti y usa el **gancho** para trepar por la pared hasta la columna de arriba (16). Salta desde allí a la estructura de columnas del centro de la sala y luego a la ventana del fondo, donde podrás mover una **palanca**: varias **cuchillas del suelo** de la sala anexa se retraerán.

Regresa a la habitación contigua y ve hacia la derecha hasta que las cuchillas te cierren el paso. Colócate junto a las espadas de tu izquierda y espera a que las de los **cuadrados rojo y blanco** se replieguen. En cuanto lo hagan, sitúate sobre el cuadrado blanco (17). Desde allí, avanza en cuanto puedas hasta la otra cuadrícula blanca situada en diagonal a ti. Acto seguido, muévete hacia la otra casilla blanca también situada en tu diagonal. Sal al otro lado del pasillo. Ahora **camina sigilosamente** a la izquierda, cruza la casilla roja que desactivaste y sube al pilar roto que verás al final del corredor. Salta después al saliente de la pared de al lado y trepa hasta la ventana para mover otra **palanca**.
(VER ARTEFACTO 11)

Vuelve a trepar a esta ventana, sube por el pilar de al lado y salta a una de las columnas centrales. Acércate luego a la otra ventana y **usa el gancho para desplazarte por la pared** y alcanzar la siguiente columna con un salto hacia atrás (18). Ve de pedestal en pedestal hasta encaramarte a la pared opuesta y desplázate a la derecha hasta una cornisa donde verás una **manivela**. Empújala y el portón de abajo se levantará. Escapa de la sala. Sube a la **entrada de Hephaestus** (por el saliente que abriste disparando al adorno) y supera la puerta trampa trepando hasta el ventanuco de arriba.

En la primera sala verás una **esfera electrificada** colgando del techo y varias baldosas que suben y bajan. Fíjate en el patrón que sigue la esfera al electrificar el suelo y evita las descargas mientras pisas las **cuatro baldosas** levantadas de las esquinas (19). Al lograrlo, las rejas del fondo se abrirán y accederás a otra sala con **un gran martillo**.

Empieza agarrando el busto y encájalo en uno de los tres agujeros (20). Después coge la gran piedra blanca y llévala hasta la losa móvil de la izquierda. El **martillo romperá la piedra** y aparecerá otro busto. Arrástralo a otro agujero. Sitúate sobre la losa retráctil y esquiva el martillo cuando caiga. Súbete luego a él y salta a la terraza de la derecha.
(VER ARTEFACTO 12)

Avanza por las varillas, agarra la piedra del fondo y tírala al piso inferior. Al romperse revelará otra estatura que podrás colocar en el último agujero. **Gira las estatuas** para que miren hacia el frente y vuelve a pisar la losa. **Retírate antes de que te aplaste el martillo** y verás cómo las rejas que protegen la llave se retiran. Recoge la **Llave de Efesto**. Vuelve a cruzar el cuarto electrificado y vete. **Baja hasta la entrada de Atlas** y recoge otro artefacto.
(VER ARTEFACTO 13)

Después avanza hasta una manivela. Empújala para que se extienda un puente y crúzalo rápido. Trepa en cuanto puedas por la pared de la izquierda y **baja la palanca** de arriba. Una barra aparecerá sobre el foso. **Sube por la rampa hasta la estatua de Atlas** y dispara desde lo más lejos que puedas a los **adornos circulares** que cuelgan a los lados del gigante. La **esfera caerá** y tendrás que huir rampa abajo. Corre deprisa y, abajo, da un buen brinco para agarrarte a la barra y alcanzar el otro lado (21). La esfera caerá al foso. **Mueve otra vez la manivela** para regresar a la rampa y recoge arriba la **Llave de Atlas**.

Baja a la columna rota de la izquierda y sube por ella hasta el saliente.
(VER ARTEFACTO 14)

Luego baja la palanca para activar el puente y abandona el lugar. Desciende asta las puertas inferiores del patio e **introduce las cuatro** llaves según su color. Sigue por la puerta que se abrirá.

Artefacto 9
Antes de bajar por la rampa en espiral, mira al techo desde donde has colocado la esfera. Verás el grabado de luces. Regresa al mural principal y dispara a las luces con que acabas de verlas en el techo. Si lo haces bien, se abrirán las rejas del balcón izquierdo.

Artefacto 10
Pasada la puerta de Poseidón, **dentro de la sala de baños** con una columna central, sumérgete en el agua y mueve la palanca de la parte inferior de la columna. Unas rejas se replegarán en uno de los extremos del recinto (22).

Artefacto 11
Dentro del salón de Damocles, activa la **segunda palanca** y regresa a la estancia donde obtuviste la llave. Está en la ventana antes protegida por espadas.

Artefacto 12
En las **dependencias de Hephaestus**, tras esquivar el primer martillazo y saltar al balcón de la derecha, balancéate en la barra para alcanzar la siguiente plataforma (23). Date la vuelta y lo descubrirás en un oscuro recoveco.

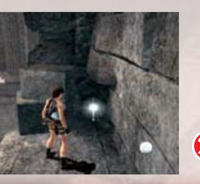
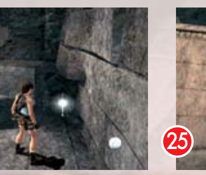
Artefacto 13
Desplázate por la cornisa que hay **bajo la puerta de Atlas** hasta alcanzar una barra de equilibrios. Impúlsate en ella hasta el saliente de al lado, donde hallarás el artefacto junto a unas rocas (24).

Artefacto 14
Tras recoger la Llave de Atlas, sube al saliente de la izquierda donde hay una palanca (25). Gírate, trepa por un peldaño y lo verás escondido entre unas rocas.

21

22


23



24

25



GRECIA: COLISEO


1


2


3


4


5

Corre por el pasillo mientras eliminas a algunas **ratas** y llegarás a un pequeño cuarto lleno de ruinas. Sube por los restos de la izquierda y desplázate hasta el otro extremo 1 hasta que te puedas arrojar a un **pozo con agua**. Sumérgete y nada hacia la derecha. Después **pasa por debajo de las dos rocas apiladas** junto a uno de los arcos 2, sigue nadando hacia la derecha y asciende.

En la siguiente estancia, empieza acribillando a varios murciélagos y ratas. Súbete a la jaula más cercana a la piscina y salta desde allí hacia los salientes de la izquierda y luego hasta la viga de enfrente 3. Da un brinco para alcanzar el **techo de la jaula de al lado** y después salta por encima de la valla de madera. Una vez fuera del calabozo, sube por la cuesta de arena hasta llegar a **un coso donde un par de gorilas te atacarán**. Usa la escopeta para acabar con ellos mientras corres evitando sus embestidas 4.

Sube a las gradas de la arena por la parte rota de la barrera y trepa por la columna de arriba hasta que puedas saltar a un saliente 5. Desde allí, baja por la ruinas hasta alcanzar la fachada en la que hay una **palanca**. Tira de ella y una de las **puertas enrejadas del ruedo** se abrirá. Regresa a la arena y abate con tu escopeta a las **fieras** que te atacarán. Entra por la puerta recién abierta y baja al calabozo. Al fondo verás una pequeña **jaula oscura subida encima de una jaula más grande**. Súbete a la otra jaula pequeña de la esquina y desde allí **utiliza el gancho** para hacer que la jaula oscura caiga al suelo 6. Arrástrala por las rampas hasta situarla junto a una jaula en cuyo techo brilla la **Llave del balcón**. Usa la jaula negra para ayudarte a subir a ella. En cuanto la tengas, dirígete al balcón donde estaba la palanca y abre con la llave la puerta de rejas del fondo 7. Sube después por la escalera de mano y llegarás a lo alto de la fachada.

A tu izquierda verás una plataforma de piedra. Salta a ella y usa el **gancho** en la anilla del techo para alcanzar la plataforma de enfrente. Cuélgate de su borde y desplázate hasta el extremo donde están las rocas, tras las cuales podrás recoger un par de **pistolas del calibre 50** 8. Descuélgate de la plataforma y engánchate rápidamente de la anilla que verás debajo. Balancéate y salta para asirte de uno de los **bordes del palco en ruinas en el que brilla una luz** 9. **(VER ARTEFACTO 15)**

Trepa por el palco, deslízate por la rampa y salta a la terraza más cercana. Sube por la primera columna y salta hacia atrás para alcanzar la segunda. **Cruza la azotea** donde están las estatuas y salta a la roca plana del fondo. Desde esta roca, vuelve a saltar para alcanzar el piso inferior de la fachada. Baja por la rampa y las escaleras. Ya está.

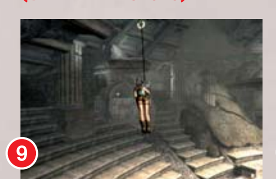
Artefacto 15

Tras colgarte de la anilla que hay bajo el saliente y alcanzar el palco en ruinas, entra en el pequeño recoveco que verás dentro del palco y recoge el artefacto 10.


6


7


8


9


10

GRECIA: PALACIO DE MIDAS

Nada más entrar en el vestíbulo, **corre hacia la estatua del fondo** y ponte a sus pies. Desde aquí, dispara a los **tres gorilas** que aparecerán. Eso sí, **no te subas a la mano** desprendida de Midas... Trepa a la parte superior de la estatua y verás una **palanca** justo detrás. Bájala para abrir una compuerta abajo. Ve por ella y no te detengas hasta una gran **sala con tres enormes columnas**. Sigue por la puerta del fondo a la izquierda y descenderás a un **sótano**. Tras acabar con **un par de fieras**, usa el gancho para tirar las vigas de madera que sostienen la base de columna central 1. Coge la **barra de plomo** del pedestal y regresa a la sala de las columnas, ahora cubierta de arena. Continúa hasta el patio de la estatua y sube por la pared a la terraza de la izquierda 2. Activa una **palanca** y abrirás otra puerta abajo.

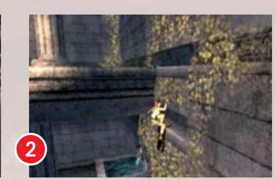
Ve por esa puerta y accederás a una sala con lanzas. Crúzala y sal por el extremo opuesto, donde verás una rampa que lleva a una puerta cerrada. **Arrastra un poco hacia atrás la piedra** de abajo y verás un hueco por el que pasar. Gatea para accionar la **palanca** del otro lado e izar así las rejas de la puerta de al lado. Sube las escaleras y mueve la **palanca** de arriba para elevar las plataformas del piso inferior.

Salta a la plataforma de enfrente y rápidamente a la izquierda para colgarte del borde de la siguiente. Desplázate rodeando esta plataforma con pinchos y salta hacia atrás para asirte a la rampa de al lado. Antes de caer, brinca para agarrarte al saliente de enfrente y salta a la plataforma con pinchos. Trepa, ve al borde opuesto y salta atrás para alcanzar el siguiente pilar blanco 3. Allí, salta a la rampa de enfrente, luego al saliente, al otro saliente de la izquierda y, por último, a la siguiente columna con pinchos arriba. Bordéala y salta hacia atrás para alcanzar la grieta del pilar blanco de al lado. Rodéalo rápidamente y salta hacia atrás para entrar en el hueco donde brilla un objeto, otra **barra de plomo**. **(VER ARTEFACTO 16 y RELIQUIA FIGURITA LECHUZA)**

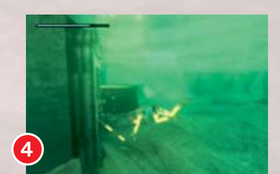
Vuelve a la sala de las columnas cubiertas de arena y sube por las escaleras a la terraza superior. Desde allí, salta por las piedras de la derecha hasta un saliente. Usa el **gancho** para correr por la pared justo encima de la puerta y salta hacia atrás para subirte a la piedra que sobresale .

Tras el punto de control, salta a la columna blanca de abajo y después avanza entre las ruinas para llegar al balcón de la izquierda. Avanza por el pasillo, elimina a otra pareja de **gorilas** y llegarás a uno de los **balcones del patio de Midas**. Baja la **palanca** para abrir una compuerta detrás de la estatua y corre hasta allí. Avanza por el pasillo y accederás a una enorme sala con varias **plataformas que escupen fuego**. Salta a la primera plataforma y, desde allí, a la que se encuentra a la derecha. **Zambúllete en el agua** y, procurando que no te alcance el **cocodrilo**, baja la **palanca** que verás en la base de la plataforma 4. Un gran pilar se elevará sobre la plataforma. Trepa hasta lo alto del pilar y después salta hacia atrás para alcanzar una terraza. »

1

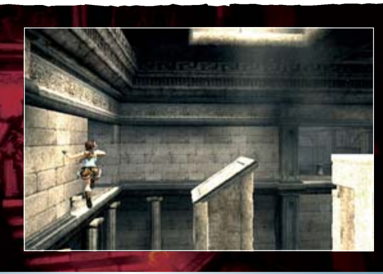

2

3


4

RELIQUIA: FIGURITA LECHUZA ATENIENSE

Realiza la primera parte del recorrido sobre las plataformas y, tras subir al primer saliente de la pared, da un buen salto en diagonal para alcanzar la cornisa del hueco que verás a tu izquierda. Vale, no es fácil, pero tampoco es excesivamente difícil. Calcula las distancias y listo.
Una vez dentro del hueco todo es mucho más sencillos. Revisa bien la zona y, tras unas piedras, podrás recoger la reliquia que andabas buscando. Al final no era tan difícil...




5


6


7


8


9

Acciona la palanca que verás allí y otra plataforma emergerá en el lago. Mientras esquivas las **llamaradas de fuego**, acércate a la plataforma emergida y salta a la parte inferior de la columna adornada con grabados de leones 5. Salta después a la piedra flotante de al lado, sube por la escalerilla y baja la **palanca** de arriba. Otro pilar emergerá en una plataforma cercana. Vuelve a colgarte de la columna de los grabados y sube por ella mientras esquivas las llamas 6. Salta a la plataforma de al lado y sube igual a lo alto del nuevo pilar de piedra. Luego brinca hacia atrás para alcanzar una nueva terraza y coge la **barra de plomo**.
(VER RELIQUIA PROTOMO)

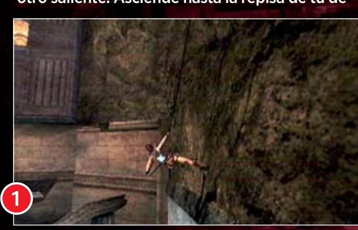
Regresa al patio de Midas y coloca las barras sobre la mano desprendida de la estatua para hacerlas de oro 7. Coloca las barras en los **tres huecos del soporte de la estatua** y abrirás el acceso de la piscina del patio.

Artefacto 16

Tras recoger la segunda barra de plomo, baja el piso inferior y usa el gancho para tirar un cúmulo de piedras que bloquea el acceso a un hueco en una esquina 8. Después, **acciona la manivela** para elevar las plataformas y realiza el mismo recorrido que para llegar a la barra de plomo, sólo que, al alcanzar el último saliente de la pared, ve a la plataforma de la derecha en lugar de al saliente izquierdo 9. Desde allí, podrás saltar al hueco y coger el artefacto. Para que te dé tiempo, haz el recorrido a toda prisa, saltando sobre la primera plataforma incluso antes de que esté elevada del todo.

RELIQUIA: PROTOMO DE GRIFO

Ve a la terraza de la izquierda y tira con tu gancho de la anilla de la columna más cercana. Moverás los conductos, bloqueando algunas llamas. Desde la terraza donde bajaste la primera palanca, corre por la pared derecha con el gancho y agárrate al saliente del fondo 2. Déjate caer a la rampa y salta rápidamente para asirte a otro saliente. Asciende hasta la repisa de tu derecha y salta atrás para alcanzar otra rampa 3. Avanza por las barras de equilibrio y llegarás al pedestal de un pilar. Salta a la siguiente rampa y pulsa ✖ rápidamente para agarrarte al ventanuco donde hay una palanca. Bájala y el pilar de arriba subirá y aparecerá la reliquia a sus pies. Debes llegar en menos de 50 segundos. Haber movido las tuberías antes te ayudará.


1


2

GRECIA: TUMBA DE TIHOCAN


1


2


3

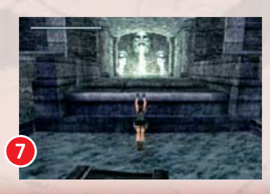

4


5

Bucea por el túnel submarino hasta un cuarto con paredes de piedra oscura 1. De camino puedes **ascender por la gruta donde brilla una luz** blanquecina para coger aire. Ya en el cuarto, **mueve la caja que bloquea** la salida hasta la esquina de la siguiente estancia para llegar a la **palanca**. Bájala y se abrirá una trampilla en el suelo. Baja por ahí y sigue adelante hasta lo alto de una enorme sala en cuyo fondo se abre una piscina. Comienza **balanceándote en la barra de la derecha** y haz "rappel" luego por la pared para alcanzar el **puente partido** 2. Recoge la **munición para subfusil,** date la vuelta y salta al hueco de la pared de enfrente, donde podrás coger **munición para pistola**. Baja al piso inferior y sigue recto hasta encontrarte con un **cocodrilo**. Para acabar con él, sitúate en un lugar alto y acribíllale 3. Sigue avanzando y actúa igual con otro **cocodrilo**. Un poco más adelante encontrarás una **manivela**. Empújala para vaciar la piscina y elimina desde tu posición al **cocodrilo** de abajo.

Una vez despejada la zona de reptiles, vuelve donde mataste al segundo cocodrilo y sube por la pared y la **barra metálica** hasta lo alto del puente. Aquí **tendrás que dar un buen salto** desde el hueco de la pared al pilar del puente 4. Dirígete a la pared por la que puedes hacer "rappel" y recórrela hasta la terraza del fondo enganchándote a las dos anillas. Avanza por la terraza sorteando las partes rotas y balancéate en las dos varillas para alcanzar otro balcón. Aquí **empuja la caja de madera** para hacerla caer al piso de abajo 5. Sigue adelante desplazándote por la pared y usando las sucesivas barras hasta otro balcón en el que arrojar **otra caja al vacío**. Vuelve abajo, **tira las cajas a la piscina vacía** y colócalas sobre las losas móviles.


6


7

Llena de nuevo la piscina y usa el gancho para arrastrar la nueva caja flotante por las rampas cuyas rejas acabas de retirar, exactamente hasta lo alto de la rampa izquierda 6. Regresa de nuevo a lo más alto y mueve la **manivela** para inundar la estancia de agua. Nada hasta el otro extremo, recoge el artefacto y usa la caja flotante para alcanzar la repisa del hueco desde donde vierten agua las fuentes con forma de cara 7.
(VER ARTEFACTO 17)

ENEMIGO: GUARDIANES CENTAURO

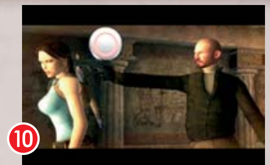
Comienza corriendo en círculos mientras esquivas las bolas de fuego de los guardianes y disparas a uno de ellos. Cuando su indicador de rabia se llene, ambos se alzarán sobre sus patas traseras y sus ojos se pondrán verdes. Deja de apuntarles o sus rayos te convertirán en piedra. En cuanto vuelvan a su estado normal, sigue disparando a cualquiera de los dos hasta que su barra de furia vuelva a llenarse. Entonces uno de ellos se abalanzará sobre ti. Esquívalo con la evasión de adrenalina y dispárale en la cabeza en cuanto el círculo rojo se ilumine sobre ella. El centauro quedará aturdido unos segundos, que debes aprovechar para lanzar tu gancho sobre su escudo y despojarle de él a tirones 1. Repite la táctica y quítale también el escudo al otro guardián.
Cuando estén desprotegidos, sitúate cerca de los escudos caídos y sigue disparándoles.
Cuando se alcen para lanzarte los rayos, levanta uno de los escudos y reflejarás el haz verde, convirtiendo al guardián temporalmente en piedra 2. Dispárale una rápida ráfaga de tiros y su barra de vida empezará a menguar. Repite la táctica hasta hacerlo añicos y después haz lo mismo con el otro centauro. Fin del combate.


1

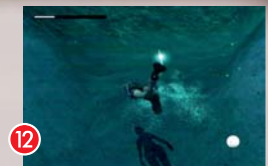

2


8


9


10


11


12

Sumérgete en la siguiente piscina y déjate arrastrar hasta caer en una cueva. Bucea y **sigue al pez** que verás 8 para emerger poco después junto a la fachada de un templo funerario. **(VER ARTEFACTO 18)**

Acércate a la parte central de la orilla y bucea por la gruta que descubrirás al fondo 9. Tras emerger en una pequeña cueva, acciona la **palanca** y abrirás la puerta del templo. Entra y ve a la sala de la izquierda. Tras el vídeo, pulsa la **combinación de botones** que aparece en pantalla 10. Ya con el **Scion de Tihocan** en tu poder, deberás librar una feroz batalla contra una peligrosa pareja de enemigos. **(VER GUARDIANES CENTAURO)**

Artefacto 17

Antes de subir a la caja flotante y salir por el pasillo del fondo, sumérgete y verás una **palanca** en una columna 11. Acciónala y retirarás las rejas que lo protegen en el fondo de la piscina 2.

Artefacto 18

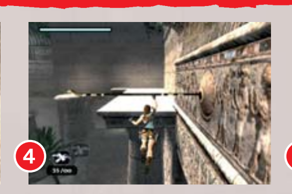
Cuando salgas a la superficie y veas el templo frente a ti, nada a tu izquierda y sumérgete. Bucea hasta entrar por una estrecha gruta que verás abajo 12 y recoge dentro de ella el artefacto.

» EGIPTO: TEMPLO DE KHAMOON


1

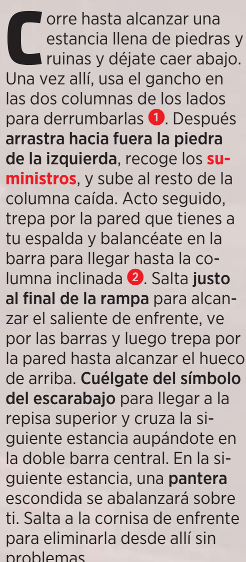

2

3

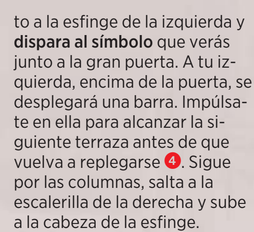

4

5

Corre hasta alcanzar una estancia llena de piedras y ruinas y déjate caer abajo. Una vez allí, usa el gancho en las dos columnas de los lados para derrumbarlas 1. Después **arrastra hacia fuera la piedra de la izquierda**, recoge los **suministros**, y sube al resto de la columna caída. Acto seguido, trepa por la pared que tienes a tu espalda y balancéate en la barra para llegar hasta la columna inclinada 2. Salta **justo al final de la rampa** para alcanzar el saliente de enfrente, ve por las barras y luego trepa por la pared hasta alcanzar el hueco de arriba. **Cuélgate del símbolo del escarabajo** para llegar a la repisa superior y cruza la siguiente estancia aupándote en la doble barra central. En la siguiente estancia, una **pantera** escondida se abalanzará sobre ti. Salta a la cornisa de enfrente para eliminarla desde allí sin problemas.



En el patio ajardinado al que llegarás aparecerán dos **momias felinas**. Selecciona tu mejor arma mientras esquivas sus bolas de fuego y acaba con ellas de unos cuantos disparos 3. Sube por las columnas agrietadas que se levantan junto a la esfinge de la izquierda y **dispara al símbolo** que verás junto a la gran puerta. A tu izquierda, encima de la puerta, se desplegará una barra. Impúlsate en ella para alcanzar la siguiente terraza antes de que vuelva a replegarse 4. Sigue por las columnas, salta a la escalerilla de la derecha y sube a la cabeza de la esfinge. **(VER ARTEFACTO 19)**



Cuélgate de la anilla de arriba y balancéate para llegar a las siguientes columnas. Haz "rappel" por la pared del fondo y avanza hasta accionar la **palanca** que hay tras la esfinge. Entra por la puerta que se ha abierto abajo y avanza por el pasillo hasta una sala llena de esfinges. **Un par de panteras** saldrán corriendo hacia ti. **Súbete a la piedra** junto a la entrada para acabar con ambas. Acciona después la **palanca** del fondo de la sala y carga tu escopeta para eliminar a otras **dos panteras**.

Baja de nuevo la palanca para que las estatuas vuelvan a aproximarse entre sí y corre rápidamente por ellas hasta engancharte a la anilla de la pared izquierda del fondo 5. Desde allí, trepa por la pared y la puerta para entrar por el **ventanuco** opuesto. Ya en el siguiente pasillo, machaca a unas cuantas **ratas** y utiliza la **piedra móvil** para superar la barrera de rocas 6. Cruza el siguiente foso utilizando las barras metálicas y llegarás a un patio dedicado a la diosa felina Bast, donde te espera una pareja de **cocodrilos**. Tras darles su merecido, sumérgete en la piscina, tira de la **palanca** y nada hacia tu izquierda para atravesar la verja antes de que se cierre.

En la nueva piscina cubierta, sube por el símbolo del escarabajo y corre por la **terraza móvil** hasta alcanzar el saliente blanco de la pared opuesta 7. Salta al saliente de la izquierda y, cuando la terraza vuelva a desplegarse, corre para subir por el siguiente escarabajo y alcanzar otro saliente. Desde allí, salta al balcón de tu derecha. Ve por los salientes hasta llegar al **pedestal de la viga** y entra en el hueco de al lado, donde podrás activar otra **palanca**. Regresa a la estancia anterior y **arrastra la caja** que ha caído hasta situarla debajo del balcón opuesto, justo en el extremo más cercano a los salientes de la derecha. Trepa por los salientes hasta el balcón y después sube por la pared impulsándote en los escarabajos 8. Cuando alcances el balconcillo más alto, lanza el gancho para hacer bajar el portón de la terraza de enfrente. Luego aprovecha la anilla del techo para llegar hasta allí antes de que el portón se cierre. Llegado al otro lado, acciona la **palanca** y verás que tanto el portón como una trampilla de la estancia anterior caen de golpe. Agárrate a la puerta derecha de la trampilla y emplea la barandilla para llegar arriba. Luego baja la **palanca** de tu izquierda.

Una trampilla se abrirá bajo la estatua de Bast. Avanza enganchado a las anillas del techo hasta poder aterrizar sobre el techo del santuario. **(VER ARTEFACTO 20)**

Acaba con la pareja de cocodrilos que aguardan abajo y entra por la trampilla recién abierta. Pronto llegarás a una sala de piedra con una gran columna central. Empieza acribillando a las **tres panteras** de abajo y luego abre las verjas de la derecha para finiquitar a un par más. Luego trepa por las cornisas de la pared y la columna central hasta llegar a lo alto 9. Recoge los **suministros** del lado izquierdo de la sala y sigue por el pasillo que se abre junto a la columna central. Una **pantera** te recibirá en la siguiente estancia. Tras matarla, asciende por la **escalerilla** que verás tras la ventana del fondo y llegarás a una sala donde habrás de abatir a una nueva **momia**.

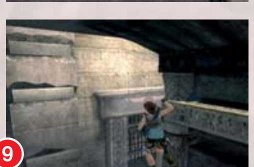
Después sube por la escalerilla del cuarto anexo, baja la **palanca** de arriba y cruza rápidamente la sala de las esfinges saltando por los pedestales 10. Acciona la **palanca** del fondo y vuelve a la sala de la gran figura del escarabajo. Súbete a las piedras de la esquina y corre por la pared para luego saltar hacia atrás y agarrarte al saliente del fondo. **(VER ARTEFACTO 21)**

Salta desde el saliente a la varilla que cuelga de la figura del escarabajo alado y abrirás una trampilla en el suelo 11. Ya abajo, ve por la puerta que se abre junto al **montículo de arena** y accederás a un recinto gobernado por **cuatro pequeños obeliscos** en cada uno de los cuales aparece un símbolo. »


6


7


8


9

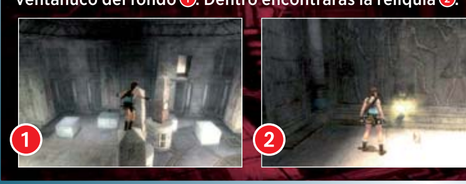

10


12



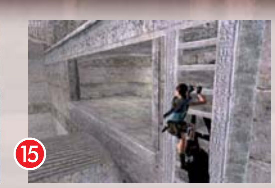
» RELIQUIA: GATO MOMIFICADO

Cuando tengas las cuatro piedras de los símbolos elevadas, sube por la pared situada a la derecha de la puerta cerrada y desplázate hacia las columnas de la derecha. Salta por las cúspides de las cuatro piedras hasta poder entrar por el ventanuco del fondo 1. Dentro encontrarás la reliquia 2.

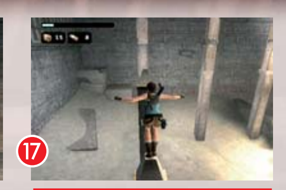

1 2


13


14


15


16


17

En la parte inferior de las columnas de las paredes verás unas **piedras móviles** que esconden un acceso hacia diversos habitáculos, algunos decorados con símbolos y dibujos de egipcios 13. **Comienza a retirar las piedra**s y a revisar los habitáculos (te llevarás alguna sorpresa). Cuando entres en uno en el que aparezca el símbolo de uno de los obeliscos, debajo de éste emergerá un **mecanismo giratorio** con **4 dibujos**. Sal y coloca de cara a la puerta cerrada el dibujo egipcio que hayas observado en el cuarto donde viste el símbolo de esa piedra 14. Por cada uno que coloques bien, escucharás el chasquido de un cerrojo. Cuando coloques los cuatro la puerta se abrirá.

Artefacto 19

Justo encima de la **cabeza de la esfinge** de la derecha puedes ver un ventanuco rectangular 15. Entra por él y deslízate por el estrecho hueco que verás en una de sus paredes. Accederás al habitáculo del artefacto.

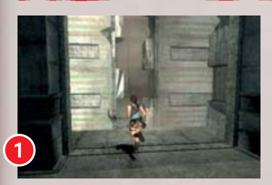
Artefacto 20

Lo verás cuando caigas al **techo del templete de Bast** 16.

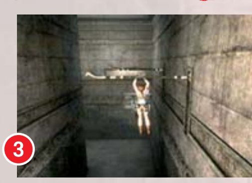
Artefacto 21

Tras asirte del saliente de la pared en la estancia de la **gran figura del escarabajo**, avanza por las vigas y las columnas 17. Impulsándote en la siguiente anilla alcanzarás una cornisa donde está el artefacto que andabas buscando.

EGIPTO: OBELISCO DE KHAMOON


1


2


3


4


5

Nada más llegar al patio, acciona la **palanca** de la derecha para que baje el puente y después recoge el **Ojo de Horus** en el gran obelisco central. Baja por la escalerilla del lado izquierdo y **salta sobre el agua** para cruzar la puerta de la derecha. Dentro del pasillo, **pasa corriendo por las compuertas** que se abren y se cierran 1 y llegarás a una sala con un **extraño símbolo**. Salta para agarrarte al símbolo y una columna se replegará a tus espaldas. **Baja saltando hacia atrás** y súbete a la columna antes de que vuelva a izarse. Una vez arriba, trepa por los salientes y acaba con los **murciélagos** que te ataquen. Después alcanza con largos saltos la terraza del fondo y baja la **palanca** que verás. Sube por las columnas de la terraza central, salta para situarte **encima de la lanzadera de dardos** y aprovecha la barra de al lado para impulsarte hacia el balconcillo más próximo.

Continúa trepando hasta la terraza superior y crúzala de un extremo al otro colgándote de los bordes y saltando entre salientes 2. Recorre la pared del mural con tu cuerda y desplázate por las siguientes cornisas y columnas **evitando las flechas**. Arriba del todo, coge el artefacto, salta al balcón de la derecha y sube la rampa.
(VER ARTEFACTO 22)

En el cuarto de arriba, acaba con una momia y cruza rápido el foso antes de que las varillas bajen 3. Supera un par de compuertas-trampa y llegarás a lo alto del obelisco. Desplázate rápido por las cornisas de la derecha y acciona la **palanca** junto a la puerta. Caerá otro de los puentes y las **rejas de enfrente se abrirán**. Ve por esta puerta y **supera las trampas de cuchillas** giratorias avanzando justo por el centro del pasillo y el foso 4. En el siguiente gran patio, baja al piso inferior por la **doble rampa y elimina a la momia**. Después baja la **palanca** de la pared para retirar las rampas y abrir un par de rejas.
(VER ARTEFACTO 23)

Ve por la puerta de la derecha y avanza cuidadosamente por los pedestales mientras evitas las cuchillas y los portones 5. De vuelta al patio del obelisco, balancéate en las barras hasta llegar al último puente caído y recoge el **Ankh de Isis**. Sigue por la siguiente puerta, **avanza agachado para sortear las cuchillas** giratorias, evita las compuertas y llegarás a lo alto de otra gran estancia. **Cuélgate del símbolo dorado** de la izquierda y las paredes de la sala se llenarán de cuchillas giratorias. Desde donde estás, **avanza rápido por los salientes** evitando las cuchillas y alcanzarás un balcón. Cruza al otro lado colgándote de la **anilla** de arriba.
(VER ARTEFACTO 24)

Ahora, baja un par de escalones y desplázate hacia la derecha por las cornisas evitando las tres cuchillas.
(VER ARTEFACTO 25)

Sigue bajando hasta el piso y emplea una buena arma para acabar con **tres momias** 6. Despejada la zona, trepa hasta la puerta de enfrente y llegarás a un pasillo con otra **trampa de cuchillas**. Rueda hacia delante para esquivar las altas y salta para superar las más bajas. Después supera la siguiente trampa saltando de pedestal en pedestal y acciona la **palanca** del fondo. **Regresa al patio de las cuchillas** y haz "rappel" por el mural de la izquierda para regresar a la entrada por donde viniste. Regresa desde ahí a la sala del obelisco y cruza el puente recién caído para coger el **Escarabajo de Osiris**.

Regresa a la sala de las rampas que se transforman en escaleras y trepa hasta entrar por la puerta de arriba 7. Siguiendo el pasillo llegarás de nuevo a lo **alto del obelisco**, donde podrás bajar una palanca situada a tu izquierda. El último puente caerá. Baja hasta allí y recoge la última pieza, el **Sello de Anubis**.

Tírate a la piscina y entra por la gruta que se acaba de abrir bajo el agua 8. En la siguiente estancia, tira de la **palanca** y sube la escalerilla para volver a la **sala de las esfinges**. Sigue por la puerta del fondo y llegarás al patio de las esfinges, donde tendrás que abatir a un **centauro**. Ahora **coloca las 4 piezas en sus huecos correspondientes del obelisco gris**.

Artefacto 22

Tras bajar la palanca del patio del símbolo, trepa hasta arriba lo más rápido que puedas (que debe ser mucho). Impúlsate en la barra de la izquierda, la que se acaba de desplegar, para alcanzar el balcón donde se acumulan algunas rocas. Está tras ellas.

Artefacto 23

Tras bajar la palanca del patio de las rampas, usa la piedra para trepar por los salientes y luego recorre la pared con la cuerda. Al llegar a los **tres peldaños grandes**, salta al escalón inferior de la escalera del otro lado 9. Sube la escalera, recorre la pared de tu izquierda y salta hacia atrás para engancharte a otra anilla. No avances más y déjate caer sobre el último peldaño grande.

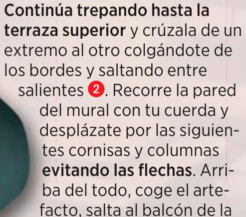
Artefacto 24

Al principio del primer patio donde aparecen las cuchillas de las paredes, engánchate a la anilla para recorrer el mural del fondo y salta hacia atrás para asirte al saliente de tu espalda 10. Toma impulso en la barra para alcanzar el saliente del fondo y sube a recogerlo cuando la cuchilla no pase cerca.

Artefacto 25

Justo antes de bajar para enfrentarte a las tres momias, ve a la izquierda evitando las 3 cuchillas giratorias. Continúa por el saliente hasta el recoveco donde se esconde el artefacto.





6

7


8


9


10

EGIPTO: SANTUARIO DE SCION


1


2


3


4


5

Sube por la gran escalera y extermina a la pareja de **momias** que saldrán a tu encuentro. Después tendrás que **resolver un puzzle** consistente en mover más mecanismos giratorios con jeroglíficos. Para descubrir la orientación correcta, lo que has de lograr es que **todos los dibujos iguales se miren entre sí** 1. Puede mover los mecanismos tirando de las agarraderas, pero si sólo las tocas harás girar exclusivamente el mecanismo situado a tu izquierda. Una vez que resuelvas el enigma, una columna se elevará en el suelo y podrás trepar por ella.

Sube por los salientes y avanza hasta una trampa de compuertas aplastadoras. Supérala ayudándote de los salientes y accederás a una sala gobernada por una **gran esfinge**. Como no puedes alcanzar las palancas de los extremos, baja por la **escalerilla de la derecha** y sube después por la escalera frente a la puerta de la esfinge. Muévete por los salientes y las barras 2, sube la siguiente escalerilla y avanza por la rampa. **Trepa por la columna agrietada** que verás a un lado y, una vez arriba, acaba con los **demonios alados**.

Despejada la terraza, ve por las anillas hasta **la cabeza de la esfinge** y recoge de allí un **subfusil mini dual** 3. Regresa al **balcón de piedra** y sigue adelante impulsándote en la varilla negra. Baja por la siguiente terraza para accionar la **palanca** de abajo y después entra por la puerta que se abre a tu derecha. Dentro del pasillo, cruza sobre el foso es**quivando las compuertas** y llegarás a otro gran patio con piscina en el que un rayo de luz ilumina un mural. Para resolver este **puzzle**, comienza **bajando por la doble escalerilla** que verás a la derecha de la entrada. Desplázate luego por la cornisa del mural, recoge el artefacto y salta al saliente del fondo.
(VER ARTEFACTO 26)

Desde ahí, rápidamente, avanza por las barras y sube por los salientes de la pared opuesta. Salta a tu izquierda desde el penúltimo saliente más alto y quédate colgado justo **debajo del símbolo** mientras la tabla vertical desciende 4. Al llegar abajo, el **símbolo quedará asegurado**, un puente se desplegará parcialmente y **una de las columnas se elevará**. Dirígete a nado a los salientes de la esquina opuesta y trepa hasta colgarte del peldaño más alto de la tabla móvil para hacer que el símbolo quede asegurado. Otra columna ascenderá. Trepa por ella para alcanzar el puente superior 5 y Repite la operación con la tabla y el símbolo que verás frente a ti.

Con tres de los cuatro símbolos asegurados, vuelve a subir al puente y avanza por las barras del fondo hacia la derecha. Cuélgate de la última tabla y asegura el símbolo restante. Cuando la última columna suba, asciende por las escalerillas hasta la entrada y baja la **palanca** que verás al final de las escaleras 6. Después baja de nuevo y entra por la puerta que se ha abierto en el mural, que se cerrará de golpe.

Prueba tu nuevo subfusil con la **momia** que te ataque y recoge la **Llave Ankh** del pedestal.

Ve ahora a la salida que se ha abierto abajo y regresa a la sala de la esfinge, donde te espera un **centauro**. Acaba con él, sube otra vez por la escalera frontal a la esfinge y desplázate por la pared hacia la izquierda. Sube por las piedras y las columnas hasta poder saltar a los salientes del muro derecho, situados junto a la primera de las tres columnas 7. Trepa hasta la terraza superior, elimina a otra pareja de **demonios voladores** y avanza por las barras hasta llegar a la otra puerta. Acciona la **palanca** para subir la plataforma de las escaleras y entra por la puerta.

Tras superar un par de trampas de aplastamiento (en la segunda, agáchate en la última plataforma para evitar ser aplastado) 8, llegarás a una sala exacta a la de donde recogiste la Llave Ankh. Nada más entrar, baja por las escalerillas de la izquierda e impúlsate luego en las varillas para alcanzar la pared opuesta. Desde ahí, salta a la tabla vertical de tu izquierda, trepa hasta el símbolo mientras bajas y asegúralo 9. Nada hasta el símbolo de la pared opuesta y procede igual.

Asciende por la columna recién alzada y salta hacia atrás para alcanzar la repisa que verás 10. Desplázate hacia la tabla más cercana y asegura el símbolo. Por último, sube hasta el puente, **recorre el mural izquierdo** ayudándote de la anilla de arriba y asegura el último símbolo. **Con las cuatro columnas elevadas**, baja la **palanca** que hay cerca de la entrada y la puerta-mural de abajo se abrirá. Baja hasta allí, finiquita a una momia y recoge la segunda **Llave Ankh**.

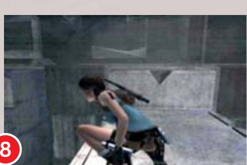
Con las dos llaves en tu poder, regresa al patio de la gran esfinge y elimina a la **pareja de centauros**. Acércate a la puerta de la esfinge y ábrela colocando en los huecos las llaves 11.

Dentro de la esfinge, baja la esfera de piedra por las rampas, usándola también para aplastar las **ratas** que te incordien. Déjala caer a la gran piscina de la nueva estancia y tírate después. Nada hasta situarte entre las dos estatuas, justo donde el **símbolo dorado**, y desde ahí **bucea en picado** hasta poder bajar un **palanca** casi al fondo 12. Sube después por los salientes de la estatua de la izquierda y emplea la cuerda para alcanzar la escalerilla del fondo 13, unos metros por encima de la **palanca** que has bajado.

Ve después por los salientes de la pared izquierda hasta el regazo de la misma estatua. Verás **cuatro figuras de escarabajos** y cuatro grabados en el suelo también de escarabajos. Dispara a los de arriba hasta que todos queden en la misma posición que los dibujados 14. Acciona la palanca que acabas de desproteger y el agua subirá hasta alcanzar un nivel intermedio.


6


7


8


9


10


11

RELIQUIA: ÍDOLO DE HORUS

Arroja al agua la piedra dorada que puedes ver a la altura de las rodillas de la gran estatua de la derecha.
Después, baja el nivel del agua y vuelve a colgarte del símbolo del costado de la estatua para que bajen las rejas. Entra de nuevo por ahí, ahora aupándote en la caja. Un a vez arriba, baja hasta alcanzar el saliente circular de la pierna izquierda de la estatua 1 y cuélgate después del símbolo dorado de la pared. Verás que unas rejas se abren junto a la cabeza de la estatua. Vuelve a subir el nivel del agua con las dos palancas y recoge la reliquia 2.


1

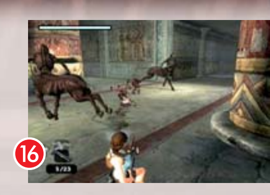

2


12


13


14


15


16

Sube por la escalerilla y desplázate por los salientes de la derecha hasta poder saltar a un costado de la otra estatua. Cuélgate del **símbolo dorado** y se abrirán unas rejas bajo el agua. **Bucea rápidamente** para atravesarlas antes de que se cierren y saldrás a la parte media de esta estatua. **Dispara a los escarabajos** para que queden igual que los del grabado que acabas de ver bajo el agua al pasar las rejas móviles 15.

(VER RELIQUIA ÍDOLO DE HORUS)

Bucea hasta la primera estatua y entra por el hueco que verás sobre la **palanca** de allí. Fuera del agua, trepa hasta poder situarte sobre la cabeza de la estatua. Cuélgate del siguiente **símbolo dorado** y el agua subirá de nuevo, dejándote junto a una puerta opuesta a por donde has entrado.

Ve por el pasillo y llegarás una sala con columnas donde serás recibido por una doble pareja de **centauros y momias**. Usa tus mejores armas para acabar con ellos 16. Después comienza a avanzar por las columnas de la derecha y, en cuanto puedas, engánchate a la anilla que cuelga en la **malla dorada del techo**. Balancéate en diagonal para poder alcanzar la penúltima **columna roja** del otro lado y salta después a la siguiente.

(VER ARTEFACTO 27)

Salta a la repisa más cercana 17 **e introduce uno de los Sciones**. Vuelve a trepar por las primeras columnas y recorre la pared derecha con la cuerda hasta poder saltar hacia atrás a una de las columnas grises. Sigue hasta llegar a la otra repisa e **introduce el segundo Scion** 18. Entra en la sala recién abierta y, tras el vídeo, **pulsa los botones** que aparezcan en pantalla y salva a Lara.

Artefacto 26

Dentro de la **estancia del rayo de luz solar**, desplázate por la cornisa del mural hasta poder recoger un artefacto situado a un lado de éste 19.

Artefacto 27

En la sala de las **columnas rojas y grises**, tras alcanzar con la cuerda las columnas rojas del fondo, salta hasta la columna gris de al lado y trepa por ésta hasta situarte a la altura de un hueco donde descansa el artefacto 20.


17

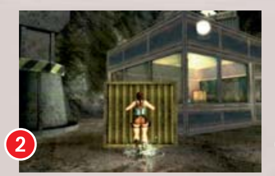

18


19


20

ISLA PERDIDA: MINAS DE NATLA


1


2


3


4


5

Avanza nadando unos metros hacia la orilla y después **atraviesa la cascada** de la derecha para entrar en un túnel secreto 1. Sube a la parte alta de la cueva y desplázate por las barras, salientes y cajas hasta alcanzar la cuerda que cuelga del techo.

(VER ARTEFACTO 28)

Salta al saliente que verás junto a la cascada y después al balcón de al lado. Gírate y podrás entrar por una oscura gruta que te conducirá a una zona de **extracción de minerales**. Una vez allí, acércate a la **cabina acristalada** de la derecha y **arrastra la caja** amarilla para situarla cerca de ella 2.

(VER ARTEFACTO 29)

Sigue el raíl hasta la zona izquierda de la mina y súbete al vagón de carga del fondo para coger un **fusible rojo** 3. Vuelve sobre tus pasos, sube por la escalera al puesto de control e **introduce el fusible en la ranura de las luces rojas**. Aprieta el **botón verde** de al lado y un contenedor colgante se moverá hasta colocarse sobre la cabina. Sube por la caja amarilla al techo de ésta y desde allí entra en la estrecha gruta que ahora verás 4.

Recorre la gruta hasta caer sobre un andamiaje de madera, salta a la plataforma contigua y trepa por los salientes de la pared opuesta. Da un buen brinco para alcanzar el siguiente andamiaje y avanza hasta otra **caja amarilla**. Arrójala al suelo, salta a la siguiente plataforma y desde ella podrás ver brillar un **fusible verde** en un piso inferior 5. Baja a por él y regresa al piso superior por la escalera del fondo.

Introduce el fusible en la ranura de las luces verdes y aprieta el pulsador verde para desplazar más el contenedor. **Pulsa ahora otra vez el pulsador verde** (junto al fusible rojo) y desplazarás todavía más el contenedor hacia el andamiaje sobre el que se abre otra gruta. Súbete al borde del contenedor y salta hacia atrás desde su esquina derecha para alcanzar el entarimado 6.

Entra en la gruta, coge el camino de la derecha, baja por las sucesivas escalerillas y llegarás al nivel inferior del lugar donde cogiste el fusible verde. Baja por los salientes y recoge el **fusible azul**. Para salir de ahí, trepa por las tuberías del fondo, salta al mecanismo giratorio 7 y desplázate por los siguientes salientes hasta alcanzar de nuevo la gruta.

De vuelta a la cabina de control, coloca el fusible azul y mueve el contenedor hasta situarlo sobre la cabina acristalada. Aprieta el **botón verde** cercano a la ranura azul y harás que el contenedor destroce el techo de la cabina. Entra en la cabina por el techo derruido y recupera tus **pistolas** 8. Sal de la cabina rompiendo algún cristal y, tras hacerte con la reliquia, dirígete a la sala de control del fondo de la mina.

(VER RELIQUIA)

Para entrar en ella, acerca a la caja amarilla a los contenedores apilados junto al vagón, súbete a éstos y destroza a balazos los cristales de la sala de control 9. Después sube a la sala, **pulsa el botón verde** y baja de nuevo para arrancar el **vagón perforador**.


6


7

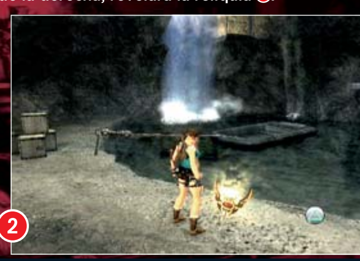

8


9

RELIQUIA: CÁLIZ DEL TORMENTO

En cuanto recuperes tus pistolas, regresa a la cueva inicial y dispara a las cajas azules que cuelgan sobre el agua 1. Al caer y romperse la de la derecha, revelará la reliquia 2.


1


2

Tras el vídeo, aprieta los botones que aparezcan en pantalla y acabarás con Larson. Después recoge su **escopeta**, vuelve a poner el fusible azul en su lugar para elevar de nuevo el contenedor y sigue avanzando con la perforadora.

Una vez en la cueva de lava, avanza por las plataformas y los pilares ⑩ hasta poder engancharte de una anilla. Luego **cuélgate de la barra giratoria**, sube a la plataforma contigua y balancéate en la cuerda para alcanzar el hueco de la pared izquierda donde se esconden varios **suministros**. Regresa a la plataforma, recoge el nuevo artefacto y salta al túnel por donde continúa el raíl.
(VER ARTEFACTO 30)

Trepa por las piedras de la siguiente estancia y, tras el vídeo, **aprieta los botones** indicados para evitar que los matones de Natla asesinen a Lara. Coge el **subfusil**, **arrastra la caja amarilla a las rocas** de la izquierda y trepa al saliente más alto. Allí, comienza a saltar por los pivotes de la pared inclinada, **deteniéndote en los de color blanco** ⑪. Cada vez que pises uno de estos, se hundirá y verás que un **símbolo se ilumina en la puerta de abajo**. Cuando hayas pisado todos, entra en el hueco iluminado de arriba y **baja la palanca**. La puerta de abajo se abrirá. Recoge el último artefacto y sal por ella.
(VER ARTEFACTO 31)


10


11


12


13


14


15

Artefacto 28

Desde la cuerda colgante de la cueva, salta al saliente inferior de la derecha. Después, salta hacia atrás para alcanzar la cornisa de la otra pared ⑫ y desplázate hasta poder entrar en la pequeña gruta. Allí, entre las cajas, encontrarás el artefacto que buscabas.

Artefacto 29

Tras colocar la caja junto a la cabina acristalada, sube al techo de ésta, **cuélgate del contenedor azul** y rodéalo. Déjate caer sobre la viga de madera que verás abajo y salta a la siguiente ⑬. Luego desplázate por los salientes y la barra de hierro, salta a la rampa de abajo y desde allí brinca rápidamente para alcanzar la siguiente plataforma, donde lo verás.

Artefacto 30

Baja por los salientes de la última plataforma de la **cueva de lava** y salta a la barra giratoria que verás abajo. Balancéate en la barra y da un buen salto para caer en la piedra flotante de enfrente ⑭. Recógelo de allí.

Artefacto 31

En la pared inclinada de los pivotes, ve al extremo del fondo y salta desde el último pivote blanco a la **grieta de la roca** más cercana ⑮. Trepa hasta lo alto de la roca y cógelo.

ISLA PERDIDA: LA GRAN PIRÁMIDE


1


2

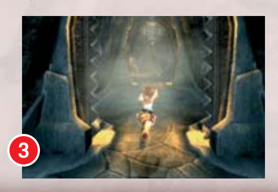
Una vez dentro de la pirámide, **avanza hasta divisar a Natla** en lo alto. Después, tras el vídeo, a**cribilla a los demonios** que te atacarán por tierra y aire ①. Retrocede después al comienzo de esa misma sala y sube por la escalera lateral. En la planta superior, acaba con otra **pareja de demonios**, recoge los **suministros** y sigue por la puerta del fondo. Llegado a la terraza, **dispara al símbolo de la pared derecha** y verás surgir una anilla. Rápidamente, **cuélgate del pilar de la esquina**, lanza tu gancho y balancéate para alcanzar el pilar opuesto. Sigue subiendo mientras agujereas más símbolos y destruyes a **más atlantes**, ahora avanzando velozmente por las barras de equilibrio y haciendo "rappel" ②. Continúa ascendiendo empleando la misma táctica y acabarás llegando a un último balcón.
(VER ARTEFACTO 32)

Avanza por el siguiente pasillo mientras esquivas las sucesivas trampas ③ y acabarás llegando a una gran sala donde tendrás que reventar a unos cuantos **demonios**. Tras acabar con ellos, deberás luchar con un **complejo enemigo** al que sólo podrás derrotar usando tu inteligencia.
(VER DOPPLEGANGER)

Luego ve por el siguiente pasillo y llegarás a una estancia con un foso de lava y varios arietes que entran y salen de las paredes laterales. Comienza esquivando los arietes de la pared izquierda avanzando paso a paso ④ y acciona la **palanca** del fondo. Verás que un puente se extiende sobre el foso. Acaba con el **demonio alado** que aparecerá y cruza el puente. Después **salta sobre los arietes de la otra pared** y baja la palanca de allí. La puerta central se abrirá. Elimina a otro **monstruo alado**, recoge la reliquia y huye por la puerta.
(VER RELIQUIA)

Artefacto 32

Desde el balcón previo al pasillo de las trampas, **salta a la grieta de la columna** de la esquina y entra después en el hueco que verás al lado. Dentro hallarás el artefacto.


3


4

RELIQUIA: TEA DE LA AMARGURA

Sitúate sobre el puente de la última estancia y dispara al adorno del techo que verás unos pasos más adelante ①.
El objeto caerá y se abrirá un boquete al final del puente. Déjate caer por la rampa y engánchate de la anilla para balancearte sobre la lava ②. Salta después al túnel que verás frente a ti, avanza hasta poder subir una escalerilla y recoge la reliquia en el hueco de arriba. Bueno, una más...


1


2

ENEMIGO: DOPPLEGANGER

Se trata de una suerte de "alter ego" demoníaco de Lara que realiza sus mismos movimientos, por lo que es inútil intentar matarlo a base de disparos. Para hacerlo tendrás que tenderle una trampa, así que comienza girando la mesa central ① hasta que unos salientes aparezcan bajo las escaleras de las paredes. Después sube por éstas hasta la plataforma más cercana a la entrada y acciona la palanca que verás al fondo. Al hacerlo, la losa del extremo inicial de la plataforma se correrá y quedará expuesta una trampa de lava. Por ahí tienes que hacer caer a tu doble. Regresa a la mesa central, hazla girar y sube a la plataforma opuesta, situándote sobre la losa circular ②. En la otra plataforma, la doble de Lara caerá al foso de lava. Hecho esto, baja la palanca de esa misma plataforma y corre hacia la opuesta para salir por la puerta que se ha abierto.


1

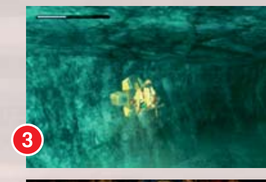

2

ISLA PERDIDA: CONFLICTO FINAL

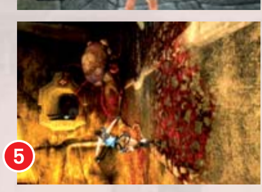


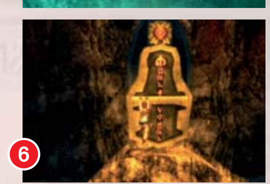


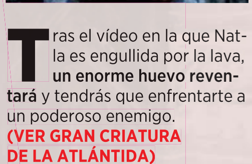


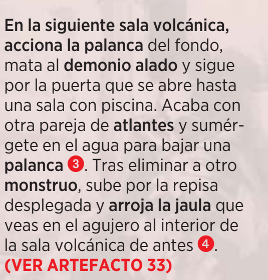












Tras el vídeo en la que Natla es engullida por la lava, **un enorme huevo reventará** y tendrás que enfrentarte a un poderoso enemigo.
(VER GRAN CRIATURA DE LA ATLÁNTIDA)

Tras vencerle, continúa por la puerta que se abre y evita el río de la lava saltando sobre las rocas y los pilares 1. Cuando llegues al **primer puente**, mata a otro **demonio alado** y acciona la **palanca** de la derecha. Sigue por la plataforma que se acerca y avanza por el pasillo hasta que un nuevo **centauro** te obligue a tirar de gatillo 2.: Ya sabes cómo acabar con él.

En la siguiente sala volcánica, acciona la palanca del fondo, mata al **demonio alado** y sigue por la puerta que se abre hasta una sala con piscina. Acaba con otra pareja de **atlantes** y sumérgete en el agua para bajar una **palanca** 3. Tras eliminar a otro **monstruo**, sube por la repisa desplegada y **arroja la jaula** que veas en el agujero al interior de la sala volcánica de antes 4.
(VER ARTEFACTO 33)

Acerca la jaula a la roca alargada y sube hasta ella.
(VER ARTEFACTO 34)

Salta desde la roca a los salientes de enfrente. Muévete por los salientes para que las **ráfagas de fuego** no te abrasen y recorre la pared del fondo hasta el ventanuco de arriba 5. De nuevo en la sala contigua, **cuélgate del símbolo** lleno de inscripciones para hacerlo bajar 6 y **dispara a una especie de diana** que revelarás en su parte superior. Después, salta sobre las rocas y haz lo mismo con los otros dos símbolos de la sala 7.

Tras disparar a los tres, las rejas submarinas de la piscina de la estancia se retirarán. Sumérgete en el agua y bucea hasta salir a un pasillo. Avanza evitando el río de lava y desplázate por los salientes, rocas y pilares 8 hasta una escalera. Sube por ella.
(VER ARTEFACTO 35 y 36)

ENEMIGO: GRAN CRIATURA DE LA ATLÁNTIDA

Comienza a disparar al monstruo con tu escopeta mientras te mueves en círculos alrededor suyo 1. Cuando su barra de cólera se llene al máximo, sitúate justo al borde de la plataforma y, en cuanto se abalance sobre ti, usa la evasión de adrenalina y dispárale a la cabeza. La criatura quedará colgando de la plataforma y podrás dispararle a su mano. Cuando lo hagas, volverá a subir y a perseguirte de nuevo.
Sigue disparándole mientras corres y vuelve a situarte en el extremo del balcón cuando su rabia llegue al máximo. Evítale de nuevo a la vez que le disparas a la cabeza y verás cómo su mano herida se queda enganchada al borde de la plataforma. Acribíllale la mano a balazos hasta amputársela 2.
Una vez que el monstruo quede manco, repite para misma táctica para dispararle a la cabeza mientras te echas a un lado 3. Cuando quede otra vez colgando del balcón, dispara una buena ráfaga a su mano hasta que caiga al vacío. Y un último consejo, si durante el combate el monstruo te engulle, dispárale desde el interior de su abdomen para obligarle a regurgitarte 4.

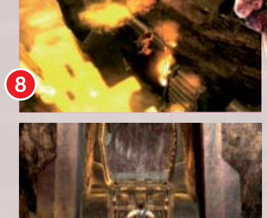









7


8


9

10

Después de recoger los dos últimos artefactos, avanza hasta llegar a una sala donde te espera un último y feroz combate. **(VER NATLA)**

Artefacto 33:

Tras arrojar la jaula al interior de la sala volcánica, date la vuelta y verás un artefacto en ese mismo hueco, justo frente a ti 9. Salta a por él.

Artefacto 34:

Desde lo alto de la roca, salta a la plataforma de al lado para volver a abrir la **puerta de la sala volcánica** y luego arrastra la jaula hacia el pasillo por el que has venido 10. Acércala al hueco donde brilla el artefacto y salta hasta allí para cogerlo.

Artefacto 35:

Tras dejar atrás el **río de lava** y subir por la escalerilla, gírate y observarás una anilla en el techo. Engánchate a ella y balancéate hacia la plataforma de enfrente 11. Después ve a la derecha para saltar a otra plataforma y brinca hacia el hueco donde aguarda el artefacto.

Artefacto 36:

Desde el punto donde recogiste el **artefacto anterior**, déjate caer para quedar colgado de la barra de abajo. Después avanza por los pilares y salientes 12 hasta poder situarte sobre una piedra flotante. Salta desde allí al hueco que hay detrás de la cascada de lava y encontrarás el último artefacto del juego.


11


12

» ENEMIGO: NATLA

Natla volverá a resurgir y te mostrará su verdadera cara: un terrorífico demonio alado. Durante la primera parte del combate, emplea tus pistolas para dispararla sin descanso mientras esquivas sus ataques realizando saltos laterales. Tras muchos disparos, fingirá estar muerta y luego volverá a la carga. Tu objetivo ahora será llenar su barra de rabia, así que dispárale con tus mejores armas mientras sigues esquivando saltando 1. Si necesitas munición, puedes recogerla en el lado izquierdo de la sala.

Cuando logres enfurecerla, comenzará a atacarte lanzándose sobre ti. Realiza esquives de adrenalina con disparo incluido en cuanto tengas ocasión 2. Tras realizar este ataque, observarás que Natla expone brevemente su espalda: aprovecha para dispararle rápido en la herida verdosa que antes le has causado 3. Repite la táctica y con unas cuantas buenas ráfagas de subfusil estará lista. Por último, aprieta la combinación de distintos botones que aparezcan en pantalla...


1


2


3

» Y PARA EL FINAL...


1


2


3


4


5

La Mansión de Lara Croft

Además de la aventura principal, el juego te ofrece la posibilidad de visitar el **lujoso caserón de Lara**. Tu objetivo aquí será **recuperar el diario de Lara**, además de recoger **ocho artefactos escondidos**.

Por si fuera poco, aquí podrás **contemplar las reliquias** que vas recogiendo durante el juego 1, así como aprender diferentes **curiosidades históricas** que nuestra heroína va narrando en sus numerosos libros 2. Si lo juegas previamente a la aventura, también te será útil para **familiarizarte con la resolución de puzzles** 3 y las técnicas de escalada de Lara.

Además, **si completas este minijuego** accederás a un puñado de extras más.

Extras desbloqueables

A medida que vayas superando fases de la aventura y **acumulando artefactos y reliquias**, el juego irá desbloqueando diferentes extras.

Para empezar, tendrás la posibilidad de volver a **visionar las más espectaculares secuencias de vídeo** del juego 4, leer las **biografías** de los diversos personajes 5 y contemplar decenas de **galerías de arte** 6.

Por otro lado, este apartado de **"Recompensas"** también te dará la opción de **cambiar el traje** de Lara 7 y activar algunos **trucos** (algunos tan útiles como no ahogarse nunca, y otros simplemente curiosos) 8.

Gracias al extra especial **"Unidades de estilo"**, podrás recorrer algunos **escenarios adicionales** 9 y 10. Vamos, que te aún te queda mucho por descubrir. Disfrútalo, merece la pena.

6


7


8


9


10



12+

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
VICARIOUS VISIONS
Editor
ACTIVISION
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR MISIÓN
Página web
WWW.SM3THEGAME.COM

CONSEJOS DE SUPERHÉROE PARA SALVAR NUEVA YORK DEL PELIGRO

Spider-Man 3

Nueva York vuelve a estar en peligro y sólo un superhéroe como Spider-Man es capaz de librarla de las tres bandas criminales y los supervillanos que la amenazan. ¿Cómo? ¿Qué no puedes ayudar a Spider-Man? Seguro que con nuestra guía no se te resiste ni el más duro de los villanos...

» NEW YORK, NEW YORK. UNA CIUDAD VIVA

Alertas Policiales

Están disponibles desde la Misión 3. En tus paseos por la ciudad, oirás **las alertas de la radio de la policía**. Pulsa ▲ si quieres resolver alguna y aparecerá un marcador que te llevará a ella. Son trabajos de todo tipo 1: auxilio a accidentados, rescate de rehenes, desactivación de bombas, detención de criminales... 2 Realizándolas **ganas experiencia para las Mejoras de Héroe**.

Patrulla Policial

La policía y cuatro bandas (la Tribu Basura, los Terroristas H, Apocalipsis y los Cola de Dragón) pugnan por el control de la ciudad. **Si tras la Misión 3 miras el mapa** (botón Select) 3 verás el porcentaje que domina cada facción y círculos que indican a qué banda pertenece cada zona y la **posición de los informadores**. Habla con uno de estos informadores 4 para comenzar una Patrulla Policial: una **sucesión de cuatro misiones contra los intereses de la banda** en cuestión. Si fallas alguna, la Patrulla Policial quedará abortada. Si no, la zona pasará a ser controlada por la policía. **Para conseguir el 100% del juego,** debes realizar todas la Patrulla hasta que la policía controle toda la ciudad. Además, sirven para **ganar experiencia** para las Mejoras de Héroe.





Consejos contra las bandas

Fíjate que todas las bandas tiene **tres tipos de enemigos**:

- **Los básicos:** que pueden ir desarmados o llevar escudos y otras armas. Cualquier táctica vale (aunque debes usar ● para quitarles el escudo si lo tienen, o directemente pegarles con el traje negro puesto).
- **Los acróbatas** que esquivan tus ataques ágilmente. Intenta pillarles por sorpresa lanzándoles una plasta de red (por ejemplo, gira de golpe hacia ellos y dispara) 5. Así los paralizarás y podrás dejarles K.O. con un par de golpes.
- **Los "grandes".** Con diferencia, son los más resistentes. Puedes luchar a puñetazos, pero **usar la mejora Potencia de Aplastamiento** (Mantén pulsado ● y, cuando te subas en ella, pulsar ▲) es más efectivo y seguro. 6







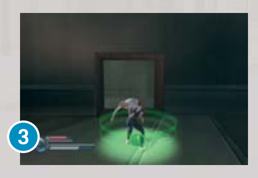


» 01 (TUTORIAL): CALOR ABRASADOR

Entra en el edificio y elimina al primer terrorista con el **Ataque Rápido** (■) o el **Ataque Contundente** (▲). Con los siguientes enemigos usa el **combo** ■, ■, ▲. Sal al corredor y avanza hasta que una explosión abra un boquete en la pared. Crúzalo y aprenderás a **saltar** (✖). Continúa por otro boquete, al fondo, tras las llamas 1. Otro boquete, ahora en el suelo y en llamas, te cierra el paso. **Trepa** por una de las paredes laterales (pulsa ● para adherirte), cruza al otro lado y pasa a otra sala con 4 Terroristas. **Paralízalos con tus plastas** de telaraña (fija a un enemigo y pulsa ●). Cuatro terroristas más entran por el techo. **Usa la esquiva**: pulsa **L2** y harás una voltereta. **Úsala cuando tu sentido arácnido vibre** (esos circulillos brillantes sobre tu cabeza) y esquivarás los disparos 2. Tras acabar con todos, mantén pulsado ✖ en la marca del centro de la sala para **acumular fuerza** y suéltalo para dar un **supersalto** y subir. **Hay dos civiles** (indicados por una flecha azul). Llévalos de 1 en 1 a la marca verde de la puerta (para agarrarlos y soltarlos, ▲) 3. **Verás en un vídeo que los terroristas** tienen a un rehén encadenado a una bomba. Acaba con unos cuantos terroristas y recoge el **ítem de resistencia** cercano. Colócate en la marca amarilla cerca del rehén y pulsa ▲ rápidamente para **romper las cadenas**. Cruza la siguiente sala siguiendo la marca verde y llegarás a otra llena de terroristas, con una rehén encadenada a una bomba. Ya se ha llenado tu **barra de adrenalina**. Pulsa **L1 y** ● y harás un **ataque de cañón de redes** 4. También aprenderás una **nueva técnica**: salta y pulsa ■ para lanzarte desde el aire. Combinando los ataques que has aprendido, derrota a los Terroristas. Cuando acabes con todos libera a la rehén pulsando repetidamente ▲...









02: VIDA EN LA CITY

Comienzas en los tejados. Ve hasta la marca verde y pulsa ▲. Ahora te **toca aprender a balancearte**. Lanza redes con **R2** y muévete con el stick izquierdo. **Ve pasando por todos los puntos azules que aparezcan** 1 hasta llegar a una marca verde en el suelo. Ahora tienes que **pasar por otras serie de círculos azules**, pero usando el balanceo acelerado: mientras te balanceas, mantén ✖ pulsado y suéltalo antes de acabar el balanceo para salir disparado en un impulso.



03: ATAQUES TERRORISTAS H

Ya puedes responder a las Alertas Criminales (pulsando ▲ cuando aparezca en la parte inferior de la pantalla un mensaje). Pero para seguir las trama debes **realizar tu primera Patrulla Criminal**. Ve a la marca del informador 1 y habla con él. Te propondrá una misión que puede ser: robo de un prototipo o transformador, perseguir terroristas... 2 Tras resolver 3 misiones, se desbloquean las **Mejoras de Acrobacias**. A partir de ahora puedes realizar las Patrullas Policiales acudiendo a un informador, y resolver Alertas Policiales. Ah, y **un marcador con la cara del líder de los terroristas H te indica la posición del Bugle**. Ve hasta allí para iniciar la siguiente misión.





04: ÚLTIMA HORA

Tienes 3 minutos para llegar a la azotea del edificio donde está la imprenta del Bugle (un marcador verde en el mapa). En el camino aprenderás a realizar las tirolinas de red (**R1**) que te permiten desplazarte más deprisa tanto por el aire como al trepar por una pared. Una vez en la azotea de la imprenta te las ves con **un terrorista con escudo**. Usa el tirón de red (presiona ●) para arrebatarle el escudo y eliminarle 1.
Después saldrán varios enemigos que **intentarán activar la bomba**: intenta que se acerquen lo menos posible a ella y acabar con ellos rápido, antes de que la bomba explote. Después, **debes arrojar la bomba al río**: acércate a ella, pulsa ▲ y comenzarás a voltearla con tu telaraña. Tienes que pulsar 3 veces ▲ justo cuando la línea pase por la parte derecha de la barra indicadora, y Spider-Man arrojará la bomba al agua. Carlyle, el líder de los terroristas **ha colocado 7 bombas por la fachada del edificio**. Adhiérete a la pared con ● y ve siguiendo la marca que te lleva a cada bomba en un orden determinado. Acércate a la cada una, ponte en la marca amarilla y pulsa ▲ para destruirla 2. **Puedes hacer tirolinas para moverte más rápido por la pared** (**R1**), pero no te agobies porque tienes tiempo de sobra y si simplemente gateas seguro que no te desorientas, cosa que sí te puede pasar con las tirolinas.







Cuando desactives todas las bombas, la policía te informará de que hay otra en la azotea del edificio regional del Bugle. Ve hasta allí y **acaba deprisa con el grupo de enemigos**, ya que la bomba está activada 3. Luego lanza la bomba al agua sincronizando tres pulsaciones de ▲ como hiciste antes.

Recoge de la azotea el **dispositivo de rastreo**, que muestra en el mapa a cuatro terroristas con bombas que se dirigen por la calle hacia ahí. **Elimínalos deprisa antes de que lleguen al edificio**. Es sencillo, porque los cuatro están cerca. Cuando acabes **desbloquearás las Mejoras de Ataques con Red**.

05: A SANGRE FRÍA

Tras ir al Bugle y hablar con Jameson, aparecerás directamente en Central Park. **Sigue la marca verde hasta llegar cerca del lagartoide** (un lagarto humanoide). Debes sacarle una foto. Si te acercas demasiado lo espantarás. Sólo muévete un poco a la izquierda para que no te tape la tapia, y pulsa ↑ en la cruceta para sacar la cámara. Enfoca al lagartoide y usa el zoom (el stick derecho). **Cuando el objetivo se ponga verde, saca la foto** 1.
Aparecerá una nueva marca que indica la posición de otro lagartoide. Acércate a él hasta que el indicador de la barra de distancia esté en la zona verde (la mitad) y saca la foto usando el zoom (el centro del objetivo ha de estar verde).
La nueva marca indica **la posición de un ciudadano atacado por un lagartoide**. Ve hacia ella a toda velocidad y derrótale. Puedes usar un nueva técnica: el salto sobre los enemigos (pulsa **L2** al tiempo que mueves el stick izquierdo hacia el enemigo) 2.
Tras un vídeo tendrás que **rescatar a 3 ciudadanos atrapados en Central Park**. Ve al marcador, detén al lagartoide con una plasta de red y después acaba con él a golpes. **Recoge al civil y llévalo a una ambulancia** (marcador verde). Repite la operación tres veces (la segunda te las verás con dos lagartoides). Luego entrega las fotos a Jameson y desbloquearás **las Mejoras de Salto y el Modo Fotográfico**.

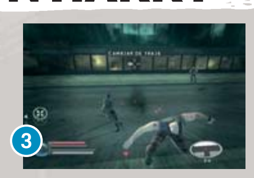




06: PROBLEMAS CON HARRY







Ve hasta la marca de la estrella (indica las misiones relacionadas con la peli) y pulsa ▲ para esperar a Mary Jane. Recoge a Mary Jane y llévala balanceándote hasta la nueva marca (no hay tiempo límite) 1. Después... ¡Harry Osborn te ataca convertido en el nuevo Duende! **Agarrado a su deslizador**, lo primero es usar los botones **R2** y **L2** para esquivar los coches hacia la derecha o la izquierda respectivamente. **Espera a llegar a una zona sin coches para subir al deslizador**, o deberás interrumpir el intento para esquivar. Cuando estés en una zona despejada, pulsa ▲ y comenzará una secuencia de cuatro pulsaciones: ✖, ▲, ✖, ▲. En pantalla aparecerá el botón que debes pulsar, pero tu adelántate y hazlo más deprisa, que también funciona. Una vez sobre el deslizador, **tendrás que esquivar 3 ataques de Harry pulsado los botones cuando te lo indique en pantalla** 2.
Para vencer al Duende, debes repetir esta mecánica tres veces, cada vez con más tráfico. Espera siempre a una zona más o menos despejada, pulsa ▲ para encaramarte al deslizador y pulsa deprisa ✖, ▲, ✖, ▲. La secuencia de esquivas posterior será de cuatro movimientos la segunda vez, y de cinco la tercera y última, tras la cual Harry se estrellará. Pero no te dejarán ni un segundo tranquilo: verás otro vídeo en el que **Peter es poseído por el simbionte**. Ahora vistes el traje negro (que no permite mejoras) y tus ataques son demoledores. Pruébalos contra el grupo de pandilleros que ataca a la poli en el callejón 3.
Pero cuidado: **si lo llevas puesto demasiado tiempo, te desmayarás**. Para quitárlelo, pulsa ← en la cruceta y luego una secuencia de dos botones que se te aparecerá en pantalla.
Tendrás que esperar unos segundos para volver a usarlo, como indica el contador que puedes ver en la parte inferior izquierda de la pantalla. **Acaba con todos los pandilleros y habrás desbloqueado nuevos desafíos** y, desde este momento, podrás vestir **el traje negro** siempre que te apetezca. También podrás elegir entre hacer primero la Misión 7, que continúa la trama terrorista, o la Misión 8, centrada en el Lagarto. Tú verás.

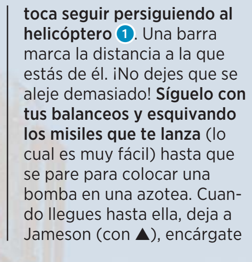
» 07: COLLAR DE CASTIGO

¡Los Terroristas H han secuestrado a Jameson! **Desde el tejado del Bugle, sigue al helicóptero** (con un par de balanceos te acercarás lo bastante a él). En un vídeo, verás como el líder terrorista, Carlyle, lanza al editor cascarrabias al vacío... menos mal que Spidey le coge automáticamente.

Con Jameson agarrado te toca seguir persiguiendo al helicóptero ①. Una barra marca la distancia a la que estás de él. ¡No dejes que se aleje demasiado! **Síguelo con tus balanceos y esquivando los misiles que te lanza** (lo cual es muy fácil) hasta que se pare para colocar una bomba en una azotea. Cuando llegues hasta ella, deja a Jameson (con ▲), encárgate de los terroristas y **ocúpate de la bomba por lanzándola por los aires** ② (ya sabes, debes pulsar sincronizadamente tres veces ▲).

Repite la operación otra vez: sigue al helicóptero, acaba con los terroristas y desactiva otra bomba. Ahora **algún enemigo llevará escudo**: quítaselo usando tu red con ●. Te toca perseguir al helicóptero por tercera vez y acabar con más terroristas en otro tejado. Llega la batalla definitiva con Carlyle, el líder terrorista.

(Ver Enemigo Final: Carlyle).





Enemigo final: CARLYLE

Con su traje volador y su escudo de fuerza, Carlyle está fuera de tu alcance, y varios terroristas te persiguen por el tejado. Ignóralos y **corre por la azotea hasta que Carlyle te lance un misil**. Espera a que aparezca el botón de ● en pantalla, púlsalo y **le devolverás el misil con tu red**. Tienes que repetir esta técnica 4 veces para que Carlyle caiga a tierra firme. Cuando lo haga, **corre a por él y golpéale sin tregua** (con el traje negro, tus ataque serán más fuertes). Cuando se eleve de nuevo, repite la técnica de los misiles. Ignora en la medida de lo posible a los terroristas que te persiguen (aunque debes estar atento a tu sentido arácnido para esquivar con **L2** los disparos de algunos de ellos) y **céntrate en devolverle los misiles a Carlyle**. Tendrás que derribarle y golpearle dos veces más. Entonces **aparecerá una nueva secuencia interactiva**: pulsa tres botones tal como se indica en pantalla para atrapar a Carlyle y evitar sus ataques ③. ¡Misión Cumplida!

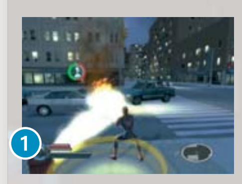
» 08: CAOS REPTIL

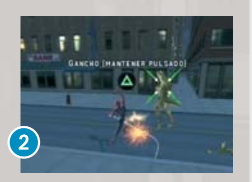
Nada más llegar al laboratorio, descubres que el Dr. Connors se ha convertido en... ¡el Lagarto! Y, cómo no, a ti **te toca perseguirle por los tejados de la ciudad**. Al poco de iniciar la persecución, creará un gran caos en la calle. **Debes sacar a un civil de debajo de un coche** (ponte en la marca amarilla y pulsa repetida y rápidamente ▲), y luego **dirígete a la boca de riego cercana al coche en llamas**. Pulsa ▲ para abrirla, colócate en la marca Amarilla y pulsa de nuevo rápidamente ▲ para mover el coche hasta el refrescante chorro de agua ①.

Persigue de nuevo al Lagarto, quien aterrorizará a unos civiles que **quedarán colgados en una fachada**. Tranquilo, tienes tiempo de sobra para rescatarlos: **gatea por la pared, cógelos y déjalos en el suelo de uno en uno**.

De nuevo, retoma la persecución del reptil. Cuando llegues hasta él, **llamará a tres de sus secuaces lagartoides**. Puedes acabar con ellos usando tu nuevo y poderoso gancho (manteniendo pulsado ▲). Al lanzarles por el aire ②, continúa golpeándoles con tus ataques de red.

Otra vez estarás tras el "bicho": **te llevará hasta varios lagartoides que atacan a la policía**. Si quieres, usa el traje negro y comprueba que con él el gancho es aún más potente ③. Tras acabar con los primeros lagartoides, debes hacerte cargo de una segunda tanda. Pero primero **cierra las tapas de las alcantarillas** (señaladas por una flecha blanca) lanzando una plasta de red con ●, para que no salgan más ④. En la siguiente persecución, tendrás que sellar de nuevo las tapas de alcantarilla. Persigue al Lagarto hasta una alcantarilla. **Cuatro secuaces lagartoides te tienden una miniemboscada**, pero tu puedes darles para el pelo sin problemas. Otra misión superada más, y además habrás desbloqueado **las Mejoras de Gancho**.









» 09: ESCAPE BAJO NUEVA YORK







Baja a la alcantarilla y **verás a un lagartoide raptando a un civil**. Síguele hasta una gran sala en la que varios lagartoides salen de sus capullos. **Lucha con ellos si quieres ganar algo de experiencia** ①, aunque también puedes ignorarlos e ir directamente por el túnel de enfrente.

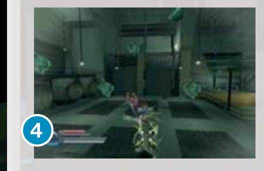
Una vez dentro, **balancéate por el túnel evitando los chorros de vapor** ② e ignorando a los lagartoides o luchando con ellos, como prefieras, hasta que veas un nuevo vídeo en el que el Lagarto escapa por una puerta. Ahora sí te toca luchar, porque **el Lagarto cierra la puerta tras él y no se abrirá hasta que acabes con todos los enemigos**. Los lagartoides normales son fáciles, céntrate primero en ellos. Pero también te las tienes que ver con tres lagartoides de mayor tamaño. Afortunadamente, **puedes usar una nueva técnica** contra ellos: mantén presionado ● para lanzarles una red y subirte sobre ellos. Una vez en su cabeza, puedes darles una serie de puñetazos pulsando repetidamente ■ (después de la cual los bichos te tiran al suelo), o un supergolpe que los derriba ③ si pulsas ▲. Lo mejor es que les des un par de puñetazos con ■ y, antes de que te derriben, pulses ▲ para dar tú el supergolpe.

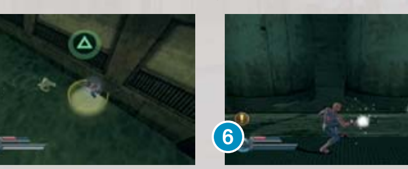
Cuando acabes con los tres, pasa por la puerta que ya está abierta. **Esta nueva sala está llena de capullos**. Bueno, mejor llamémoslas vainas... Se irán abriendo poco a poco, y tú debes acabar con todos los lagartoides que salgan de ellas. Intenta ir ventilándotelos rápido para no se juntes muchos. Cuando acabes con todos **la puerta se abrirá y aparecerá un lagartoide grande** ④. Tu verás si quieres acabar con él o prefieres pasar directamente por la puerta para perseguir al Lagarto.

En este nuevo túnel te cierran el paso barreras de vapor, y para hacerlas desaparecer **debes girar las manivelas redondas de las cañerías de la izquierda** (pulsando ▲ repetidamente como tú sabes) ⑤. Si eres rápido ni siquiera tendrás que luchar con lagartoides, ya que te dará tiempo a ir moviendo las manivelas antes de que te alcancen. Y eres Spider-Man: eres rápido, por amor de Dios...

Al final del túnel hay una puerta elevada. Atraviesa la siguiente sala y sal por la derecha. En esta nueva gran estancia, gira una manivela para hacer salir gas de las tuberías. **Hay varios escapes: tápalos con tu telaraña** (pulsa ● cerca de cada uno) ⑥, y todo el gas saldrá por un último escape que destruirá una sustancia gelatinosa que bloqueaba un pasillo. Avanza por él... ¡Has desbloqueado **las mejoras de Montar con Red**!

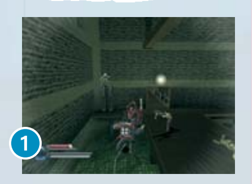
Después debes lanzarte por la gran alcantarilla del fondo, y el juego te permitirá una pausa en la misión: **te preguntará si deseas continuar con la persecución del Lagarto** o balancearte un rato por la ciudad. En cualquier caso, tú decides, y en caso de que elijas balancearte, **para continuar las misiones sólo debes volver a la alcantarilla marcada con el icono del Lagarto**.





» 10: CAZADOR O CAZADO

De nuevo bajo tierra, **derrota a dos tandas de lagartoides más** (usa la técnica de Montar con Red con los grandes y llegarás a un gran sala llena de rehenes. Acaba con los largartoides y **lleva a los rehenes de uno en uno al punto de extracción** (la marca verde). De vez en cuando te atacará algún lagartoide: acaba con él para rescatar tranquilo. **Sal por la parte superior derecha del fondo de la sala** a otro túnel donde los lagartoides atacan a unos pandilleros de la banda Cola de Dragón. **Acaba con todos, reptiles y criminales** (con los matones grandes puedes usar la técnica de Montar con Red) ①. Sigue avanzando y acabando con enemigos hasta que veas un vídeo en el que aparecer...



» 11: ESTRUENDO BAJO TIERRA

Kraven lanza contra ti un gigantesco taladro: balancéate a toda velocidad por el túnel esquivando los chorros de gas inflamado (usar **R1** para hacer tirolinas te será útil para superar muchos) ①. Cuando llegues al fondo, Spidey logrará escapar del taladro en un vídeo. **Avanza por un corto túnel y llegarás a una sala circular** donde te espera, por fin, el Lagarto. (Ver Enemigo: LAGARTO)

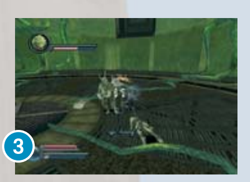
Tras derrotarle, tu enemigo escapará y **tendrás que saltar por las alcantarillas** pulsando los botones en cuanto se te indique en pantalla ②.

Enemigo final: LAGARTO

Es un combate facilísimo. **El villano está acompañado de varios lagartoides** a los que es mejor que ignores (si los derribas, aparecerán más). **Céntrate en el Lagarto.** Descárgale combos de golpes y después aléjate para evitar su contraataque ③. **La técnica de Montar con Red también es muy eficaz**. Si además usas el traje negro, acabarás con él en un santiamén.

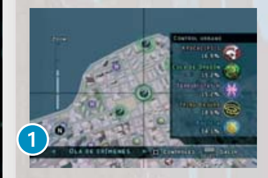






» 12: SOSPECHOSOS NADA HABITUALES

Tu objetivo es que la banda Cola de Dragón te ponga tras la pista de Kraven y el Lagarto. Pero para ello **vas a tener que hacer unas cuantas Patrullas Policiales antes**.





Selecciona el mapa y **verás los territorios de la banda Cola de Dragón marcados con una "?"** ①. Ve hasta cualquiera de ellos y **busca al informador** (mira su posición exacta en el mapa; además, en la calle le verás resaltado por una columna de luz verde). **Habla con él para que te proponga una Patrulla Policial y resuelve sus cuatro misiones** ②. En todas te las verás con unos cuantos matones Cola de Dragón. Tras superar la primera patrulla, vuelve al mapa: verás que las zonas marcadas con interrogación ya son muchas menos. **Ve repitiendo patrullas hasta que sólo queden dos interrogaciones**, y realiza una más. Después aparecerá un marcador que te llevará tras la pista de tus enemigos. Cuando llegues a él **verás a un grupo de Cola de Dragón luchando contra lagartoides**. Métete en la "trifulca" y reparte entre ambos bandos por igual... hasta que no quede ninguno solo en pie. Saldrán varias hordas de lagartoides, así que **usar el traje negro seguro que te viene bien**.

» 13: UN ANIMAL ACORRALADO

Enemigo final: KRAVEN

Toda esta misión es un combate con Kraven el Cazador... también muy fácil. En la primera parte del mismo simplemente **lánzate a por el y fríele a combos** ①. Tras cada combo caerá al suelo y se levantará para recibir la siguiente somanta de palos. A los miembros de la banda de Cola de Dragón ni los consideres. **Cuando su barra de vida baje a la mitad, Kraven se tomará su poción mágica y comenzará a correr como loco por la sala.** Ahora sí tienes que eliminar a los miembros de la banda, teniendo un poco de cuidado para que las carreras prefijadas de Kraven no te alcancen ②. En cuando elimines a los pandilleros, **el Cazador se parará agotado y tu puedes continuar dándole jarabe de palo** sin ningún problema (usando el traje negro serás más efectivo). Repite esta mecánica y tendrás a un cazador cazado. Después avanza por los túneles y, de nuevo, **el juego te preguntará si quieres empezar directamente la siguiente misión o salir a la ciudad**. Si optas por lo segundo, de nuevo basta con que busques la marca del Lagarto para retomar las misiones.

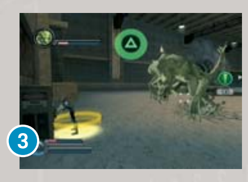




» 14: QUÉ DIENTES MÁS LARGOS







Enemigo: MEGALAGARTO

El Lagarto se ha convertido en... ¡El Megalagarto! En la primera parte del combate **colócate entre él y cualquiera de los generadores**. Cuando coja carrerilla y se lance a por ti, apártate de un salto y el Megalagarto de estrellará contra el generador. Repite esta técnica una segunda vez... y el Megalagarto ya no picará. Ahora debes plantarte delante de él y esperar a que en pantalla aparezca el botón ▲ ①. Púlsalo al instante y **comenzará una secuencia en la que debes realizar tres pulsaciones** en cuanto veas los indicadores en pantalla. Ahora Spider-Man está sobre su enemigo y dirige su carrera con su telaraña. Moviendo suavemente el stick izquierdo a derecha e izquierda, **intenta mantener la flecha centrada en la barra** ②. Cuando el Lagarto pase cerca de un generador se te indicará que pulses ●. ¡Hazlo al instante y tu enemigo chocará contra él! Lo malo es que ahora la sala ha perdido su corriente eléctrica. Para ponerla de nuevo en funcionamiento **activa las dos palancas en extremos opuestos**. Colócate en uno de los extremos y, cuando el Megalagarto vaya a por ti, balancéate a toda velocidad hacia la palanca del otro extremo y muévela pulsando repetida y rápidamente ✖.... antes de que el Megalagarto te alcance ③ (por eso era importante que ganases terreno recorriendo la sala de un extremo a otro). Repite la misma técnica con la otra palanca y la corriente eléctrica volverá al generador. Te toca ponerte delante de tu enemigo otra vez e iniciar la secuencia de botones pulsando ▲ cuando se indique en pantalla. Tras superar la posterior secuencia, **tendrás que mantener el equilibrio sobre el monstruo**, ahora durante algo más de tiempo. Pulsa ● cuando se indique en pantalla y le estrellarás contra el último generador. Ya con el Megalagarto en el suelo, **dale el golpe de gracia: ve al indicador Amarillo y pulsa rápida y repetidamente ▲**. A otra cosa...

15: VESTIGIOS DE LAGARTOS

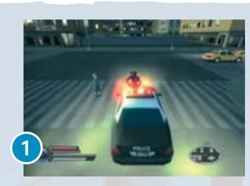
Una misión fácil: aunque su jefe ha caído, **quedan lagartoides por las calles**. Sigue las marcas y acaba con varios grupos 1. Sólo los más ágiles te darán algún problemilla esquivando tus golpes: **usa las plastas de red para paralizarlos** 2 y golpéales después.





16: MURCIÉLAGO SALVAJE

Esta misión no es especialmente difícil, pero **requiere que seas muy rápido para recorrer la ciudad y llegar a tiempo a distintos objetivos**. Sigue ahora la marca que aparece en el mapa para hacer **una visita rápida al Dr. Connors** y después otra que te llevará al Daily Bugle. Todo parece indicar que **hay un vampiro suelto en la ciudad**: una nueva marca te lleva a Central Park, y desde allí irás a otra nueva marca que **indica la posición de un coche de la policía**. Súbete en su capota y pulsa ▲ 1. Escucharás la radio y oirás donde se ha localizado a un vampiro. **Exactamente tienes 1 minuto y 30 segundos** para alcanzar la marca que señala la posición final.
Una vez allí, verás en un impresionante vídeo a uno de tus nuevos enemigos: **Morbius, el vampiro viviente** 2.





17: A LA LUZ DEL AMANECER











Enemigo: MORBIUS

Tras acudir de nuevo a ver al Dr. Connors, **prepárate para un combate con Morbius**, y este sí es algo más difícil...
En la oscuridad de la noche, Morbius es demasiado rápido para que puedes enredarle o golpearle. En la primera parte del combate, **teje redes entre las chimeneas dispuestas en forma de cuadrado en el centro de la azotea** 1. Colócate sobre los círculos amarillos y pulsa ▲ una sola vez. La idea es que te coloques delante de la parte exterior de una de las redes y esperes a que Morbius se lance a por ti. **Debes esquivarle y él quedará pegado a la red** 2. Siempre que baje a la terraza, esquiva sus ataques y regenera las redes que él va rompiendo.
Cuando haya quedado tres veces enredado **saldrá el Sol y le debilitará**. Ahora ya puedes paralizarle con plastas de red (●) o golpearle 3. Pero **la técnica básica sigue siendo enredarle en las telarañas que tiendes entre las chimeneas**. Ya sabes: ponte delante de ella, espera a que Morbius se lance volando contra ti y esquívale para que quede enredado. Además, puedes golpearle a placer mientras está atrapado...
Repite la técnica, aunque Morbius, al liberarse, destruye una de las chimeneas. Si, cuando sólo quede una, aún no le has debilitado lo bastante, **tendrás que recurrir al combate cuerpo a cuerpo**. Cuando ya esté tocado, se **subirá a las torres cercanas y se lanzará a por ti**. Da un par de pulsaciones cuando se indique en pantalla para esquivarle y hacerle chocar contra el suelo 4. Repite esta técnica, esquívale cuando se levante y contraataca con todo: acabarás con él 5. Tras esta misión, aparecen dos marcadores: uno con una estrella y el otro con el rostro de Morbius. Puedes elegir la misión que quieras, aunque nosotros primero vamos a por el vampiro. **La marca de la estrella puedes continúa en la Misión 21**.

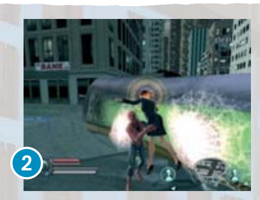
18: LLEGA EL GRITO

Esto es mejor que un culebrón venezolano... Ahora resulta que **la mujer de Morbius resulta ser la villana conocida como Grito**. Derrota a algunos de sus secuaces (que son miembros de la Tribu Basura). Ya sabes: pulsa ● para arrebatar los escudos a los que lo lleven, y lanza plastas de telaraña para frenar a los ágiles y golpearles después 1.
Ve hasta la marca verde, donde **Grito controla mentalmente a dos mujeres y las obliga a acercarse a un camión cisterna** que está accidentado y va a explotar en un segundo. Desde una distancia prudencial (para que no te afecte el gas), **cierra los tres escapes con tus plastas de telaraña**. Ponte frente al camión y dispara las mencionadas plastas de red a los escapes. Sólo funciona desde el lado del camión en el que están las mujeres 2, así que no lo intentes desde el otro lado... Cuando los tres escapes de gas estén sellados con las plastas, **podrás coger de una en una a las dos mujeres controladas mentalmente por Grito**.
También **puedes echar una mano a los policía que luchan contra los Basura** cerca de la ambulancia 3, pero ten en cuenta un pequeño detalle: apenas tienes 1 minuto y medio para completar todo el proceso, así que sé muy rápido.
Después te tocará vencer a unos cuantos Basura más, y acto seguido tendrás que ir hasta la nueva marca que conduce a Grito, que **está acumulando energía en lo alto de un edificio**.
(Ver Enemigo Final: Grito).

Enemigo Final: GRITO

El obelisco en lo alto de la azotea está protegido por un campo de energía, ¡ni se te ocurra acercarte a él!
Grito te ataca desde el aire con rayos de energía. Corre para esquivarlos (tu sentido arácnido te previene, puedes pulsar **L2** para esquivar cuando vibre) y **colócate cerca de cualquiera de las antenas parabólicas de las esquinas** 4.
Espera a que Grito dispare y el rayo dará en la antena y rebotará contra el obelisco. **La antena quedará averiada, pero a los pocos segundos volverá a funcionar**.
Alrededor del obelisco podrás ver unas cuantas marcas Amarillas. Ve a cualquiera de ellas y comienza un secuencia en la que debes seguir las pulsaciones que aparecen en pantalla. ¡Se todo lo rápido que puedas o Grito interrumpirá el proceso! De ese modo, **si introduces la secuencia correctamente arrancarás un pedazo de meteorito del obelisco**. Tienes que repetirlo todo un total de 4 veces, es decir, una vez por cada una de las 4 antenas parabólicas que hay en la zona.
Y un último detalle que debes tener en cuenta: **sólo las antenas parabólicas en funcionamiento reflejan los rayos**.

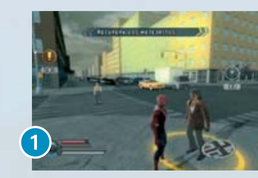








19: COMBATE FINAL









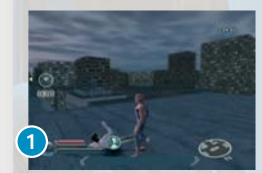
Vuelve una vez más al laboratorio de Connors. **Debes llevar a Morbius hasta Grito**. Para encontrar la pista de Grito, **repite la técnica que usaste con Kraven y el Lagarto** en la Misión 12, pero buscando informadores de la Tribu Basura y haciendo unas cuantas Patrullas Policiales.

Ve hasta cualquiera de los informadores marcados con una "?" (en la calle los verás resaltados por una columna de luz amarilla) 1. **Repite patrullas hasta que queden pocas interrogaciones en el mapa**, y realiza una más 2. Aparecerá entonces una marca que inicia un rastro de meteoritos 3.

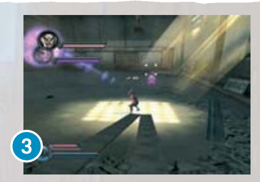
Ve recogiendo todos los fragmentos por la ciudad (pulsa ▲ cuando llegues hasta uno). En un momento dado, **tendrás que cruzar el puente y llegar a Brooklin**. En esta nueva zona tendrás que acabar con unos cuantos Basura y recoger otro fragmento más 4.

Para acabar esta misión te queda un último "recado": **recoge tres fragmentos más que están juntos**, y habrás acabado la misión.

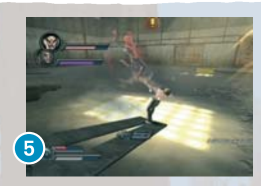
20: REUNIÓN FAMILIAR











Enemigo: MORBIUS Y GRITO

Tienes 3 minutos y 20 segundos para llevar a Morbius a la marca. Por cierto, antes de cogerle con ▲, es el momento ideal para tirarle una buena foto 1. La guarida de Grito está en Brooklin, así que tendrás que cruzar el puente 2. Cuando los dos amantes se encuentren... bueno, tendrás un problemilla, porque se van a unir contra ti.

Primero céntrate en Morbius. Ponte cerca del haz de luz que entra por una ventana para atraer al vampiro hasta él 3 y así quedará debilitado. Pero tranquilo, que Grito **usará sus poderes para tapar el agujero con unos tablones**. Desde ese momento, debes ir a los dos puntos amarillos y usar tu telaraña (pulsado ▲) para romper los tablones y hacer que entre la luz 4.

Atrae a Morbius hacia ella y, cuando le paralice, **golpéale con todo intentando que tus combos le mantengan en la zona de luz** 5, ya que si sale fuera reaccionará. Si le mantienes en la luz, podrás golpearle hasta que Grito recoloque los tablones. **Repite esta mecánica, arrancando tablones, atrayendo a Morbius a la luz y golpeándole, hasta que caiga**. Ten en cuenta que Grito le revivirá un tres veces antes de que puedas derrotarle definitivamente.

Cuando Morbius caiga Grito huirá. Síguela por un pasillo y avanza hacia la luz 6. En un vídeo **Grito te quitará el traje negro con un estallido sónico**. Aparecerás en una habitación... en la que los amigos de Peter te atacan. Si intentas golpearles, desaparecen y son instantáneamente sustituidos por más ilusiones.

Espera a poder volver a vestir el traje negro. Con él, descubrirás que las ilusiones son Basuras y la propia Grito. Ve directamente a por la villana y dale con tu mejor repertorio de combos 7. **Si se rodea de una esfera de energía, corre para esquivar su ataque y después vuelve a golpearla**.

Por si fuera poco, de vez en cuando, Grito lanzará ondas sónicas que te arrebatarán el traje negro. Si esto pasa, espera a que el contador llegue a cero para volver a vestirlo y sigue atacando. La villana también morderá el polvo...





21: EL ESPECIALISTA



Ve a la Marca de la Estrella. Jameson os pide a ti y a Eddie Brock que hagáis fotos que perjudiquen a Spider-Man. **Debes colocar cámaras en cuatro puntos de la ciudad**. Simplemente sigue las marcas y coloca una cámara en cada una. Todas están en paredes de edificios 1.

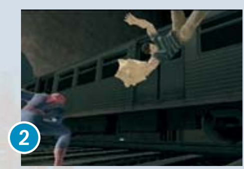
Después ponte el traje negro. Un nuevo indicador marcará la posición de un voluntario: va a por él y cógele. Ahora **debes pasar balanceándote por 3 aros azules con el voluntario a cuestas para sacarte una foto** 2. En el último aro debes caer desde arriba 3. Tras esta temeridad, el voluntario saldrá despavorido y **un policía te dirá que se te imputa un asalto que se está produciendo al otro lado de la ciudad**.

Tienes 3 minutos 40 segundos para llegar... pero "tranqui" que te sobra más de la mitad. Verás que una mujer ha sido asaltada por el trepamuros. Sigue hasta la siguiente marca y verás al impostor: ¡un tipo disfrazado de ti!

Bastará con que le des un golpe y caerá. Descubrirás que es Eddie Brock.

22: BOFETADA EN LA PLAYA







Enemigo Final: HOMBRE DE ARENA

Sigue de nuevo la marca de la estrella. **Te las verás con el Hombre de Arena en las vías del metro**. Es invulnerable a tus puñetazos, mientras que tú no puedes decir lo mismo de sus disparos de arena (que puedes esquivar pulsando **R2** cuando vibre tu sentido arácnido) ni a sus golpes 1. Esquiva sus ataques y, **cuando pase el metro, acércate a él y espera a que aparezca el indicador para pulsar el botón** ▲. De este modo le arrojarás contra el tren 2 y él se filtrará a las vías de abajo. Síguele y repite el proceso dos veces más. Al hacerlo, te enfrentas a él en las alcantarillas. En cuanto puedas, **ponte el traje negro, ya que si no es invulnerable a tus ataques**. Con el traje puedes golpearle 3 hasta que vibre tu sentido arácnido y debas moverte para esquivar su ataque. En este combate no puedes quitarte el traje negro, pero tranquilo, que **tampoco te desmayarás por usarlo**. Cuando hayas debilitado bastante al Hombre de Arena, éste **formará un tornado para recuperar vida**. Corre a la tubería con un marcador amarillo y pulsa rápida y repetidamente ▲ para liberar un torrente de agua e impedir que tu enemigo recupere salud. Repite esta mecánica unas cuantas veces y el Hombre de Arena también pasará a la historia.

23: MI CENA CON MJ

De momento no puedes quitarte el traje negro. **Ve al marcador de la Estrella para tener una tensa cena con Mary Jane** 1. Después, cógela y llévala balanceándote hasta la marca. Una vez allí, deja a la muchacha y acaba con unos pandilleros 2. Después, vuelve a recoger a MJ y llévala a la marca amarilla. Verás un vídeo en que el **Peter se libra del traje negro**... y con ello nace Veneno.



24: A LA LUZ DEL AMANECER











Sigue la marca a tu apartamento. En un vídeo, verás como el Hombre de Arena y Veneno han raptado a MJ. Sigue la nueva marca y llegarás hasta los malos. Tendrás que superar esta sucesión de cuatro combates para ver el final del juego:

Jefe Final: HOMBRE DE ARENA II

El Hombre de Arena forma un torbellino a su alrededor que te impide acercarte a él, y que lanza contra ti vigas y explosivos de la obra. **Corre lejos de él y no te pares para que no pueda alcanzarte con ningún proyectil**. Cuando te lance un explosivo, aparecerá un indicador en pantalla: pulsa el botón ● y se lo devolverás con tu red, dejándole aturdido. Nada más devolverle el misil, sin esperar a que impacte contra en tu enemigo, **salta hacia él y podrás darle hasta 6 golpes antes de que genere un nuevo torbellino**. Después tienes que alejarte o te herirá, así que si ves que has tardado más de la cuenta en llegar hasta él y empezar a golpearle, ejecuta un combo más corto y huye. **Primero te perseguirá con el torbellino** 1, pero en cuanto ganes algo de distancia volverá a arrojarte objetos. **Repite la jugada de los explosivos tantas veces como haga falta** y hasta que muerda el polvo...

Jefe Final: VENENO

Tienes 5 minutos para acabar con el villano. **En la primera parte del combate corre hacia Veneno**, salta por encima suyo con **L2** y cae detrás de él para soltarle un buen combo por la espalda. El ataque en salto también funciona: pulsa ✖ para saltar y ■ para pegar una red a Veneno y lanzarte a por él y continuar golpeándole 3 ó 4 veces más con ■. Después, aléjate antes de que responda y repite la técnica. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, comenzará a humear. **El ataque en salto sigue funcionando, pero dale un sólo golpe y sal corriendo**. También es efectivo saltar sobre él y, en lugar de realizar un combo, golpearle con ■ antes de caer, (**este ataque es la mejora de Salto llamada Directo en Salto, que sólo cuesta un punto**). Cualquier otro ataque está condenado al fracaso, pero estos dos tienen un problema: merman la vida de Veneno muy lentamente y tu luchas contrarreloj. Por eso, **reservar un ataque de adrenalina para esta parte del combate te será muy útil** (L1 + ●), ya que le debilita mucho. Tras unos cuantos ataques así, el simbionte se pondrá como loco (verás como salen pequeños tentáculos del cuerpo de Veneno). Corre cerca de tu enemigo y esquiva sus ataques. **Cuando veas que se agazapa para saltar sobre ti**, quédate delante y pulsa ▲ cuando se indique en pantalla. De una patada le mandarás hasta el Duende, que le golpeará duro 2. Veneno habrá vuelto al estado del principio del combate. Repite tooodo el proceso otra vez para derrotarle.

Jefe Final: HOMBRE DE ARENA III

Es un combate fácil: **el Hombre de Arena hunde su puño en el suelo para que un segundo después resurja donde estás tú**, así que en cuanto veas que comienza la maniobra muévete y salta. Tras unos segundos aparecerán cuatro marcas amarillas en el suelo. Ve a cualquiera de ellas y pulsa ▲. Aparecerá Harry y te dejará una bomba 3. **Debes lanzarla al interior del cuerpo del Hombre de Arena como has lanzado bombas al mar o al aire durante el juego**: aparecerá una barra con una flecha que se mueve constantemente y tú debes pulsar ▲ cuando la flecha esté en la zona derecha tres veces seguidas. Si fallas alguna tendrás que volver a empezar, y puede que al Hombre de Arena le de tiempo a agarrarte. **Tienes que repetir la técnica de esquivarle y lanzarle las bombas cuatro veces** y, ahora sí, habrás acabado con este villano para siempre.

Jefe Final: VENENO II

Este combate demostrará que el principal poder de Spider-Man es su agilidad arácnida. En la primera fase del mismo, lo mejor es que **evites un primer golpe de Veneno y le lances un combo de unos cuatro golpes** 4 antes de alejarte para evitar su nuevo ataque: ahora salta y cae al suelo con el poder de una bomba. También funciona correr hacia él, saltar por encima suyo con L2 y caer detrás suyo para soltarle un buen combo por la espalda. **Cuando le debilites lo bastante, comenzará a humear**. Y, desde este momento, ni se te ocurra atacarle a lo loco o te freirá vivo... La única manera de ir haciéndole daño poco a poco es corriendo hacia él, saltando por encima pulsando **L2** (el botón de esquiva) y dándole un puñetazo con ■ (debes tener la mejora Directo en Salto, como hemos aclarado antes). **Repite esta técnica constantemente y no dejes de pulsar L2 para esquivar sus ataques**. Ahora no tienes límite de tiempo, así que ten un poco de paciencia y no te precipites. Cuando la barra de salud se haya reducido lo suficiente le saldrán tentáculos del traje. Corre y **busca la marca que indica la presencia de una viga**: pulsa ▲ y golpearás en el suelo con ella, creando una explosión sónica que aturdirá a Veneno: ilánzate a por él y golpéale antes de que se recupere! 5. Veneno habrá vuelto a su estado normal, así que repite paso por paso toda la mecánica de combate otras dos veces y te librarás del peor enemigo al que jamás se ha enfrentado Spider-Man.

TAREAS SECUNDARIAS: **LISTA DE MEJORAS**

Conseguir todas las mejoras de habilidad de Spider-Man es una de las claves para superar determinadas zonas sin problemas y, de paso, obtener el 100% del juego. A continuación te indicamos todas las mejoras disponibles, así como su "precio" y si obligan a cumplir un requisito previo para poder conseguirlas.

Nº	MEJORA	EJECUCIÓN O EFECTO	COSTE	REQUISITO
		CUERPO A CUERPO		
1	Combo de 3 golpes	■, ■, ▲	Gratis	Superar Misión 1
2	Combo de 4 golpes	■, ■, ■, ▲	1 punto	Mejora 1.
3	Combo de 5 golpes	■, ■, ■, ■, ▲	3 puntos	Mejora 2
4	Potencia arrolladora	Aumenta el daño cuerpo a cuerpo	6 puntos	Mejora 3.
5	Combos de 6 golpes	■, ■, ■, ■, ■, ▲	10 puntos	Mejora 4.
6	Montar con Red (Ante enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●	Gratis	Supera misión 9.
7	Potencia de Aplastamiento (enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ▲	1 punto	Mejora 6
		MONTURAS		
8	Potencia de Directo Montado (enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ■, ■, ■	3 Puntos	Mejora 7
9	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	3 puntos	Mejora 8.
10	Telarañas Montado	Mantén pulsado ●, ●	6 puntos	Mejora 8.
11	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	10 puntos	Mejora 10.
		ATAQUES CON RED		
12	Tirón con la red	Mantén pulsado ●, ▲	Gratis	Superar Misión 4.
13	Rodeo con red	Manten pulsado ● y gira el stick Izquierdo	Precio 1	Mejora 12
14	Martillo con red	Mantén pulsado ●, ■	Precio 3	Mejora 13
15	Redes más fuertes	Aumenta la duración de las plastas de telaraña	Precio 3	Mejora 14.
16	Redes extremas	Aumenta la duración de las plastas de telaraña	Precio 4	Mejora 15.
17	Duración del Rodeo	Aumenta la duración del Rodeo con red	Precio 6	Mejora 14.
18	Potencia de Martillo	Aumenta la potencia de Martillo con Red	Precio 10	Mejora 17.
		SALTOS		
19	Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, **L2**	Gratis	Superar Misión 5
20	Directo en salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, **L2**, ■	1 punto	Mejora 19
21	Mejora de Velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	1 punto	Mejora 20.
22	Aplastamiento en Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, **L2**, ▲	3 puntos	Mejora 20.
23	Redes en Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, **L2**, ●	6 puntos	Mejora 22.
24	Mejora de velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	10 puntos	Mejora 23.
		ACROBACIAS		
25	Salto doble	✖, ✖	1 punto	Supera Misión 3.
26	Salto desde la pared	Stick Izquierdo hacia la pared, ✖	1 punto	Mejora 25.
27	Spider-Man Volador	✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	3 puntos	Mejora 26.
28	Salto Cargado Alto	Aumenta la altura del salto cargado	3 puntos	Mejora 27.
29	Salto Cargado Máximo	Aumenta la altura del salto cargado	6 puntos	Mejora 28.
30	Espiral	Mientras caes, ✖, ✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	6 puntos	Mejora 27.
31	Picado de Cabeza	Mientras caes ✖, ✖, ✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	10 puntos	Mejora 30.
32	Mejora de Velocidad	Mayor velocidad al balancearte y esprintar por la pared	Puntos 10	Mejora 31.
		ATAQUES AÉREOS		
33	Gancho	Mantener pulsado ▲	Gratis	Superar Misión 8.
34	Bomba en picado	✖, ▲	1 punto	Mejora 33.
35	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	1 punto	Mejora 34.
36	Terremoto	✖, mantén pulsado ▲	3 puntos	Mejora 34.
37	Potencia de los ganchos	Aumenta la potencia de los ataques gancho	6 puntos	Mejora 36.
38	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	10 puntos	Mejora 37.
		ATAQUES DE ADRENALINA		
39	Ataques Vertiginosos	Mantén pulsado Izquierda, pulsa ▲, gira stick Izquierdo	3 puntos	Mejoras 10 y 17
40	Acelerón Vertiginoso	Mantén pulsado **L1** y pulsa ■ y gira stick Izquierdo	6 puntos	Mejora 39.
41	Acelerón Cañón de Redes	Mantén pulsado **L1** y pulsa ●	6 puntos	Mejoras 22 y 27.
42	Remate Arácnido	Mantén pulsado **L1** y pulsa ▲	2 puntos	Mejoras 3 y 36.
43	Acelerón en un remate	Mantén pulsado **L1** y pulsa ▲	4 puntos	Mejora 42.



Género
ACCIÓN
Desarrollador
TEAM NINJA/TECMO
Editor
EIDOS
Lanzamiento
3 DE JULIO
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.TECMOGAMES.COM

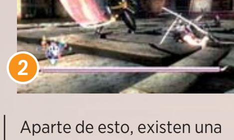
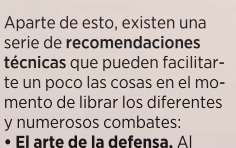
CLAVES Y CONSEJOS PARA NO FRACASAR EN LA SENDA DEL **NINJA**

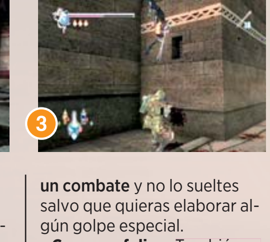
Ninja Gaiden Sigma

Tras ser testigo de cómo las demoníacas tropas del Imperio Vigoor reducían a cenizas su aldea natal, el ninja Ryu Hayabusa decide poner todos sus conocimientos y habilidades al servicio de la venganza. En las páginas de esta guía encontrarás estrategias y consejos para salir victorioso de los difíciles combates contra los jefes finales del juego, además de cómo desbloquear los extras.

CONCEPTOS BÁSICOS DE COMBATE


1



2


3

4

Ninja Gaiden Sigma es un juego de una **dificultad extrema**, por lo que la **paciencia y la constancia** se convierten dos elementos básicos.

Aparte de esto, existen una serie de **recomendaciones técnicas** que pueden facilitarte un poco las cosas en el momento de librar los diferentes y numerosos combates:

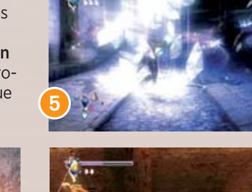
• **El arte de la defensa.** Al igual que en la mayoría de los juegos de estas características, **el bloqueo de los ataques rivales es un aspecto fundamental** en toda lucha en la que participes (1). **Mantén apretado L1 siempre que inicies un combate** y no lo sueltes salvo que quieras elaborar algún golpe especial.

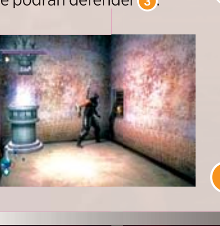
• **Como un felino.** También es muy importante que te **muevas con agilidad** al enfrentarte contra tus enemigos, ya sea rodando o saltando de un lado a otro (2). Esto no sólo te facilitará escapar de posibles acorralamientos por parte de un grupo de criaturas, sino que también **te convertirá en un objetivo incómodo** para enemigos como los ninjas negros, especializados en el lanzamiento de shurikens explosivos.

• **La importancia de una pared.** A la hora de atacar puedes realizar diferentes combinaciones de golpes contundentes, pero a veces necesitarás también **beneficiarte de tu entorno** para hacer que tus ofensivas resulten más letales. Un buen ejemplo son los muros y paredes, sobre los que te puedes impulsar para **caer en picado sobre tus rivales** y propinarles espadazos de los que no se podrán defender (3).

• **Más que Katanas.** No olvides tampoco **hacer uso de tus armas secundarias**, proyectiles, gracias a los cuales puedes sacar adelante algunas peleas arriesgando al mínimo tu barra de vida (4).

• **Un poco de magia.** Otro recurso interesante son las **magias Ninpo**, de las que no debes abusar para **reservarlas contra los diferentes jefes**, pero que pueden librarte de más de una situación difícil (5). En definitiva, un juego en el que la rapidez de reflejos, la movilidad y las acciones defensivas son indispensables para poder avanzar. Y un último consejo, **graba la partida siempre que puedas** (6) incluso cuando tengas que retroceder un par de escenarios tras eliminar a un grupo de enemigos. Y recuerda también que, si te encuentras con las energías bajo mínimos, puedes rehuir algunos enfrentamientos (7) y correr...

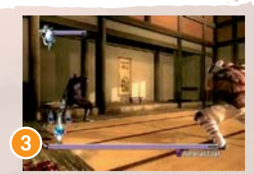


5


6


7

» 01: EL CAMINO DEL NINJA





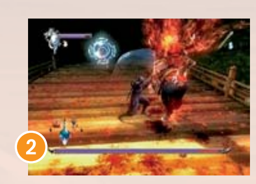
Enemigo: MAESTRO MURAI

Comienza **bloqueando** los ataques de tu enemigo al tiempo que **ruedas de un lado a otro** de la estancia. De esta manera, evitarás que te agarre y te aplaste contra el suelo (con una importante pérdida en tu barra de vida). **La clave está en intentar ganarle la espalda** a tu adversario y aplicarle unos cuantos espadazos antes de que se dé la vuelta (1). También puedes probar a atacarle cuando se abalance sobre ti y quede desprotegido. Cuando ambos quedéis frente a frente **chocando vuestras armas** (2), pulsa rápidamente el botón de ataque y si aguantas en esta posición hasta romper su guardia, podrás asestarle unos cuantos golpes extra. El combate acabará cuando la barra de energía del maestro Murai baje hasta menos de un tercio. Si durante el combate andas necesitado de vida extra, puedes encontrar un **elixir** escondido en el jarrón del fondo de la sala (3).

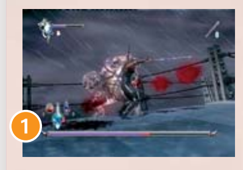
» 02: LA ALDEA HAYABUSA

Enemigo: JEFE DE CABALLERÍA

Aparte de combatir contra el enorme jinete samurái, también **tendrás que vigilar a los hechiceros** que te arrojan sus esferas. **Rueda por el suelo** para esquivar las primeras embestidas del jinete y las bolas de sus secuaces. Después, en cuanto puedas, **corre hacia el caballo** y aséstale un buen combo de espadazos (1). Sigue la misma táctica de esquivar y atacar para conseguir que la barra de vida del jinete vaya bajando. En cuanto a los hechiceros, **esquiva sus esferas y atácales con el arco** sólo si necesitas vida. Céntrate en el jinete mientras te mueves de un lado a otro y acabarás derrotándole.



» 03: CIELOS DE VENGANZA



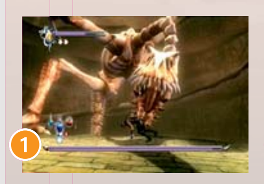

Enemigo: GENERAL DYNAMO

Comienza **esquivando sus ráfagas eléctricas** rodando de un lado a otro de la cubierta o avanzando mientras corres en círculos. En cuanto Dynamo deje de disparar y se disponga a recargar su arma, lánzate a por él y dale unos pocos espadazos (1). **Retírate saltando antes de que zafe** de ti de un puñetazo y espera a que vuelva a intentar recargar su arma (2). En cuanto comience a hacerlo, atácale de nuevo de la misma manera y retírate otra vez a los pocos segundos. Aplica la misma táctica repetidamente y acabarás con tu enemigo en poco tiempo. No tiene mayor complicación.

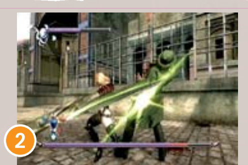
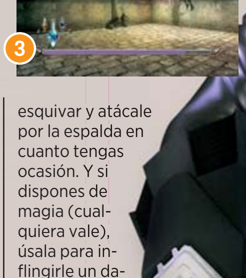
» 07: EL MONASTERIO

Enemigo: DRAGÓN DE HUESOS

Tu objetivo es **destrozar las cuatro extremidades del dragón** de hueso, aprovechando los instantes en los que se apoya en el suelo. Para conseguirlo, acércate al "bicho" en cuanto apoye en el suelo una de sus patas y golpéala a rabiar con tus mejores armas. **Tras una buena ráfaga de golpes, retírate** y muévete de un lado a otro saltando o rodando para esquivar los diferentes ataques de la bestia (1). Sigue insistiendo hasta que despedazar la pata en cuestión y abalánzate de nuevo para golpear cuando vuelva a posar otro de sus apéndices (2). **Mucho cuidado con las dentelladas, colazos,** etc. Muévete rápido y estudia sus patrones de ataque. Repite este proceso para las cuatro patas y acabarás derrotando al dragon de hueso.




» 08: ALMA, DEMONIO MAYOR

Enemigo: GAMOV

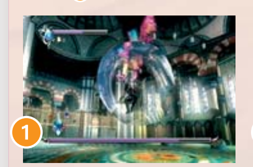
La clave de este combate radica en **rodar constantemente de un lado a otro** para esquivar los ataques de Gamov. Básicamente tienes dos tipos de ataque: o emplea disparos o te atacará a cuchilladas (1). Lo dicho: esquiva rodando los ataques de tu enemigo y, sin dejar de rodar, **procura colocarte a su espalda**. Si lo logras, podrás asestarle unos cuantos hachazos (2), que le quitarán bastante vida. Los ataques frontales son mayoritariamente bloqueados por tu rival sin mayores problemas. Y si usas cualquier tipo de proyectil, pasará lo mismo: no son efectivos. Por ello, pensamos que casi **no merece la pena ni que te expongas a un ataque frontal ni que gastes tus valiosos proyectiles** en Gamov. Limítate a esquivar y atácale por la espalda en cuanto tengas ocasión. Y si dispones de magia (cualquiera vale), úsala para infligirle un daño mayor y acelerar así el desenlace de la lucha (3).

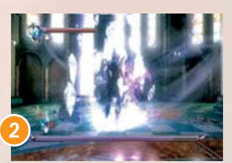


» 09: EL MUNDO SUBTERRÁNEO

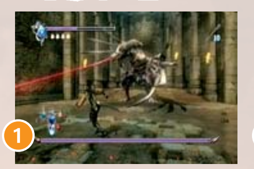
Enemigo: ALMA

Acércate a Alma mientras ruedas evitando sus ataques áereos. Durante los escasos segundos en los que intentará recuperar sus fuerzas, **realiza sobre ella un ataque en salto con ✖ +▲** 1 y así lograrás que caiga al suelo, momento en que usarás el ataque mágico "El arte de la tormenta de hielo" 2. Repite el mismo proceso unas cuantas veces, **intercalando combos con el ataque mágicos**, y Alma acabará cayendo. Te costará lo suyo, eso sí.

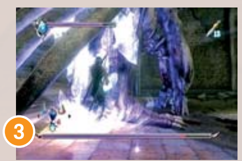




» 12: EL ACUEDUCTO







Enemigo: PÁJARO DE HUESOS

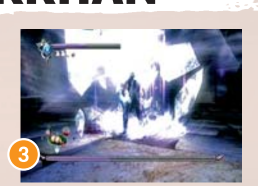
Para enfrentarte a esta esquelética y gigantesca ave empieza **cargando el ataque mágico "Arte de la Tormenta de Hielo"**. Una vez que comience la contienda, salta de un lado a otro de la nave para evitar sus acometidas y, sobre todo, su rayo láser 1. En cuanto baje la guardia, lánzate sobre el monstruo y **atácale con ✖ +▲** al igual que hiciste contra Alma 2. Esto provocará que **el pájaro quede aturdido** durante unos segundos, tiempo que podrás aprovechar para ejecutar el ataque mágico antes has equipado 3. Repite constantemente esta estrategia y **utiliza también flechas o shurikens incendiarios** cuando el ave se suba a uno de los balcones 4. Si sigues esta estrategia, no debería resultarte muy difícil este enemigo.



» 13: EL CAMINO A ZARKHAN







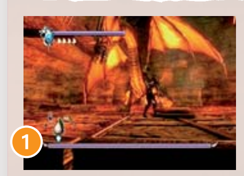
Enemigo: LORD DOKU

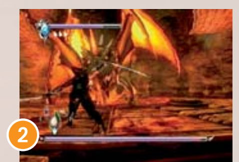
Nada más comenzar el combate, **sitúate a una distancia medianamente prudencial** de tu enemigo y procura esquivar sus constantes ataques rodando de un lado a otro. **Intenta ganarle la espalda** haciendo esto. En cuanto lo consigas, lánzate sobre él y ejecuta una rápida y contundente **combinación de golpes** 1.

Después, sigue esquivando sus ofensivas y **realiza en cuanto puedas un ataque en salto con ✖ +▲**, que reducirá algo su vida.

En cuanto a los **ataques mágicos**, empléalos sólo si encuentras lo bastante cerca de tu oponente 2 o sobre todo **si lo tienes acorralado en alguna esquina** 3. El "Arte de la Tormenta de Hielo" y el "Arte del Infierno" son los ataques mágicos más efectivos. Eso sí, más que en ataques mágicos, tu victoria debería fundamentarse en sortear las brutales embestidas de Lord Doku y encadenar rápidos contraataques.

» 15: LAS CAVERNAS





Enemigo: DRAGÓN DE FUEGO

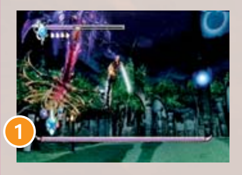
Elige la Espada de Dragón y "Arte de Inazuma" como magia. Puedes luchar en la plataforma superior o en la inferior. Para subir, tienes que golpear uno de los interruptores de los lados 1. En la de arriba el dragón no te lanzará bolas de fuego, pero sus dentelladas serás más difíciles de esquivar. Mejor **quédate abajo y esquiva sus ataques saltando** de un lado a otro 2. **En cuanto agache su cabeza,** acércate y ataca sin piedad. Después retírate y sigue esquivando. **Puedes alternar este ataque con flechas** o con la magia ya citada.

» 16: EL DESPERTAR DIABÓLICO

Enemigo: ALMA

Nada más comenzar, **equipa tu recién purificada Espada de Dragón y el ataque mágico "Arte de infierno".** Mantente a una buena distancia del Alma, o lo lamentarás. **Salta y corre de un lado a otro** para que esquivar sus bolas de luz y los restos de columna que te arroje. Después, en cuanto haga un descanso o se pose en el suelo, abalánzate sobre ella y golpéala en pleno rostro con un ataque en salto 1.

Al hacerlo, **quedará aturdida durante unos segundos**, tiempo que puedes aprovechar para atacarla con un buen combo 2 o con el "Arte de infierno". **Repite continuamente esta estrategia**, no arriesgues demasiado y acabarás venciéndola. No es nada fácil...

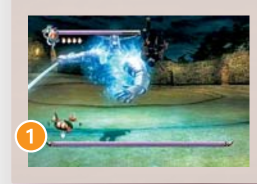




» 17: ESPÍRITU VENGATIVO

Enemigo: ESPÍRITU DE LORD DOKU

Equipa tu Kitetsu (o una de tus armas más evolucionadas) y el "Arte de Infierno" y prepárate para un combate bastante complicado. **El fantasma de Lord Doku es un rival bastante impredecible,** ya que puede sorprenderte con diferentes ataques sin seguir un patrón establecido. Para no ser sorprendido por sus ataques lejanos, **acércate a él nada más comenzar** la lucha y salta rápidamente hacia atrás 1 o rueda por debajo de él en cuanto prepare uno de sus fulminantes espadazos. Tras esquivarlo, **contraataca con un ataque en salto** y golpéale tantas veces como puedas 2. La táctica a seguir básicamente es esa: intentar no alejarte mucho de él, evitar su primera embestida y responder tan furiosa como velozmente. **Intenta por todos los medios que no te atrape**, ya que si lo hace te absorberá energía. En cuanto a los ataques mágicos, la verdad es que no te resultará sencillo ejecutarlos, ya que el fantasma es bastante rápido de reflejos y muy probablemente los esquive. Aún así, **prueba a utilizar la magia "Arte de Infierno"** siempre que estés pegado a él 3 o cuando le tengas acorralado contra una de las paredes laterales. Y **hazte a la idea de que tendrás que usar un buen número de elixires** para salir con vida de este combate, porque ya habrás descubierto que es difícil.







18: EL CORAZÓN






Enemigo: SANTO EMPERADOR DE VIGOOR 1ª Forma

Defensivamente, lo único que tienes que hacer es **mover la plataforma de piedra de un lado a otro** con el stick izquierdo para sortear los ataques lumínicos del Emperador (1). En cuanto al ataque, **utiliza cuanto puedas de magia "Arte de Infierno"**, que funciona bastante bien contra este jefe . Si no andas muy sobrado de elixires diabólicos, **acércate al Emperador en cuanto baje la guardia** y líate a espadazos contra su torso (2). Siguiendo esta táctica, no te costará mucho superar esta primera parte del enfrentamiento.

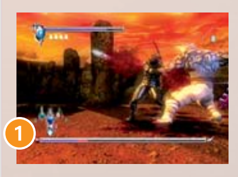
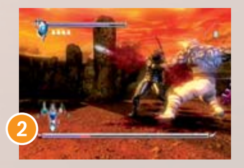
Enemigo: SANTO EMPERADOR DE VIGOOR 2ª Forma

Tras caer a la lava, el Emperador renacerá convertido en un gigantesco esqueleto lleno de calaveras y las cosas se complicarán un poco. Para empezar, **equipa tu doble hoz vigooriana y ten lista la magia "Arte de tormenta de hielo"**.
Cuando el emperador comience a lanzar sobre ti las primeras oleadas de calaveras, mueve rápidamente tu doble hoz para destrozarlas, como hacías con los peces (1). Al romperlas también dañarás al emperador. Eso sí, apártate cuando proyecte su cabeza sobre ti, ya que si te atrapa te puede quitar bastante vida (2).
Cuando el ataque cese, **saca tu arco y dispárale una buena ráfaga de flechas explosivas** desde la distancia para seguir restándole fuerzas. **Un tercer ataque que puedes llevar a cabo es acercarte de un salto** al enemigo y descargar sobre él un potente ataque mágico "Arte de tormenta de hielo", el cual le afectará bastante. Paciencia y habilidad, amigo...

19: EL ACERO DEL DRAGON NEGRO

Enemigo: MAESTRO MURAI MALIGNO

Un combate relativamente sencillo que puedes llegar a solventar sin necesidad de usar ningún tipo de magia, que además, no es muy devastadora aquí. **Defensivamente, limítate a saltar y rodar** esquivando los ataques de Murai. Si te mantienes cerca de él, podrás evitar que ejecute ataques lejanos. En cuanto al ataque, **el espadazo en salto** (✖+▲) vuelve a ser fundamental (2). Llévalo a cabo siempre que te encuentres frente a él y culmina con un buen combo de golpes una vez que Murai quede algo aturdido (3). La pelea no tiene más historia: sé ágil y saldrás victorioso. Si aún así tienes problemas, tira de "Arte de Infierno".

EXTRAS DESBLOQUEABLES





Una vez finalizada la aventura, podrás acceder a una serie de extras desbloqueables con los que alargar la vida del juego. Aquí los tienes:

Galería de películas

Completa el juego en modo normal o difícil y podrás visionar diversos videos de la historia (1)(2)(3).

Traje Ninja Futurista

Completa el juego en modo normal o difícil y presiona L1 al comenzar la nueva partida para disfrutar de esta vestimenta.

Sable de Plasma

Completa el juego en dificultad normal para hacer uso de esta espectacular y devastadora arma. ¡Es brutal!

Sable de Plasma MK2:

Mejora el sable de plasma (el que has logrado al acabarte el juego en nivel Normal) durante el capítulo 13 del juego.

Modo Muy Difícil

Completa el juego en modo normal o difícil para acceder a este complicado reto.

Ryu Maligno

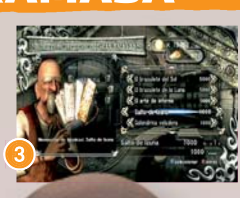
Completa el juego en modo Muy Difícil y pulsa R1 al comenzar la nueva partida.

Toda la música

Completa el juego en modo normal o difícil y podrás disfrutar de toda la banda sonora de *Ninja Gaiden Sigma.*

LA TIENDA DE MURAMASA





Las estatuas del anciano Muramasa, repartidas en múltiples puntos del juego, son los lugares en los que puedes mejorar tu armamento, adquirir magias, elixires y nuevas armas, así como entregar los escarabajos de oro que vayas encontrando (1). Estos últimos objetos, escondidos en los lugares más recónditos de cada escenario, servirán como moneda de cambio para conseguir objetos especiales que te entregará el tendero (2). Para el resto de las armas, objetos y magias, tu forma de pago serán las esencias que vayas recogiendo a lo largo del camino y que se irán acumulando en forma de puntos (3). Aparte de en las estatuas, también puedes visitar a Muramasa en su tienda física, situada en pleno centro de la cuidad de Tairon, donde podrás llevar a cabo las mismas negociaciones que en las estatuas (4).






CLAVES PARA CONVERTIRTE EN EL **TERROR DEL CUADRILÁTERO**

Smackdown Vs Raw 2007

Ve pidiendo cita con el fisioterapeuta, porque vuelven las "bestias" del cuadrilátero dispuestas a apalearte para conseguir el cinturón de campeón. ¿Quieres aprender cómo convertirte en el mejor wrestler? Bienvenido a nuestra "escuela"...

16+

Género
LUCHA
Desarrollador
YUKE'S
Editor
THQ
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
29,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 6
Modo Online
2 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.SVR2007.COM/



» NOCIONES BÁSICAS DE **COMBATE**

Mientras combates, en pantalla sólo aparecen dos indicadores. Uno es la **silueta de un hombre**, que presenta distintas zonas de color. Así, si uno de los brazos **está en rojo quiere decir que ha sufrido mucho daño**, mientras que el amarillo indica poco daño ①. Por otro lado, está la **barra de "momentum"**, un indicador que vamos rellenando más o menos rápidamente según golpeamos al rival y que nos **permite realizar los ataques más demoledores** de nuestro wrestler ②. Eso sí, **para llenarla lo más rápido posible**, debemos tener en cuenta una cosa. ¿Somos luchadores limpios o utilizamos técnicas sucias? Dependiendo del caso, tendremos que realizar unas u otras acciones.

Luchadores limpios

Formas de aumentar tu barra de "Momentum"

1. Ejecutar movimientos característicos del luchador.
2. Lanzarse sobre el rival desde las alturas (incluyendo desde lo alto de la jaula y la celda).
3. Lanzarse desde el ring sobre el rival que está fuera del cuadrilátero.
4. Contraatacar un golpe con arma del rival.
5. Provocar al rival.
6. Tocar las cuerdas en una presa de sumisión.
7. Zafarse del rival cuando el árbitro haya contado hasta dos.
8. Realizar movimientos en la mesa del presentador y romper la mesa.
9. No rendirse nunca en una presa de sumisión aunque la extremidad atrapada esté muy dañada.

Acciones que afectan negativamente a la barra de "Momentum"

1. Realizar **golpes sucios**.
2. Realizar **ataques con arma**.
3. Quitar la protección de las esquinas del cuadrilátero.
4. Realizar un Irish Whip sobre una esquina que no tenga protectores.
5. Realizar cualquier llave sobre una esquina que no tenga protectores.
6. Levantarse cuando estás sobre el rival, cuando el árbitro haya contado hasta dos.
7. Mantener una presa de sumisión aunque el rival haya tocado las cuerdas.
8. Atacar al árbitro.
9. Atacar a tu compañero de equipo o entrenador.


①


②

Luchadores sucios

Formas de aumentar tu barra de "Momentum"

1. Realiza **ataques sucios**.
2. Ejecuta **ataques con armas**.
3. Quitar la protección de las esquinas del cuadrilátero.
4. Realizar un Irish Whip en una esquina sin protectores.
5. Realizar cualquier llave sobre una esquina que no tenga protectores.
6. Levantarse cuando estás sobre el rival cuando el árbitro haya contado hasta dos.
7. Mantener una presa de sumisión aunque el rival haya tocado las cuerdas.
8. Atacar al árbitro. Esas cosas siempre enarceden al público y dan puntos.
9. Atacar a tu compañero de equipo o entrenador.
10. Tirar a un rival desde lo alto en los combates "Hell in the Cell".
11. Atacar al compañero de equipo rival que espera fuera del ring.
12. Realizar movimientos en la mesa del presentador.

Acciones que afectan negativamente a tu barra de "Momentum"

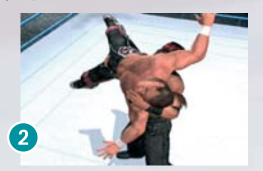
1. Realizar cualquier **lanzamiento** sobre el rival.

» MOVIMIENTOS Y **CONVENCIONES**

En esta guía encontrarás cómo ejecutar los principales movimientos de los luchadores. A continuación te indicamos las expresiones, símbolos y términos que hemos usado, para que sea fácil aplicarlos:

- **Stick Analógico izquierdo: [I]** (movimiento del luchador).
- **Stick Analógico derecho: [D]** (llave rápida).
- **Cualquier dirección con la cruceta:** ✚ (provoca al rival).
- **Golpe: ■**.
- **Recupera stamina: ●**.
- **Correr y parar de correr: ▲**.
- **Entrar y salir del ring. Coger/soltar armas, buscar armas bajo el ring, quitar el protector de las esquinas: ✖**.
- **Irish Whip: R1+✖** (presiona **R1** y ✖ para que sea más fuerte).
- **Ataque demoledor: L1**.
- **Acumular ataque demoledor: L1+L2**.
- **Contraataca un golpe del oponente: L2** ①.
- **Robar ataque demoledor del rival:** Presiona **L2** + pulsa repetidamente **L1**.
- **Bloquea al oponente tumbado para iniciar al cuenta atrás: [D] ↓**.
- **Contraataca una llave del oponente: R2** ②.


①


②

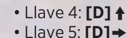
MOVIMIENTOS COMUNES PARA TODOS LOS LUCHADORES

Los cerca de 50 luchadores que ofrece el juego cuentan con sus movimientos más característicos y representativos, pero todos comparten la forma de ejecutarlos.
A continuación te ofrecemos el listado con todos los movimientos comunes que comparten los luchadores (aunque cada uno realizará ataques distintos).

Golpes normales
- Golpe 1: **[I] ↓** + ■
- Golpe 2: **[I] ↙** o **[I] ↘** + ■
- Golpe 3: **[I] ←** + ■
- Golpe 4: **[I] ↖** o **[I] ↗** + ■
- Golpe 5: **[I] ↑** + ■
- Golpe 6: **[I] →** + ■

Llaves frontales – Llaves rápidas
- Body Knee Strike: **[D] ↓**
- Shoulder Thrust: **[D] ←**
- Headlock Takedown: **[D] ↑**
- Wrist & Arm Wrench: **[D] →**
- Llaves frontales/Llaves fuertes/Técnicas/Old school/ Luchador... **(R1 + [D] ←)** 1
- Llave 1: Suelta **[D]**
- Llave 2: **[D] ↓**
- Llave 3: **[D] ←**
- Llave 4: **[D] ↑**
- Llave 5: **[D] →**

Llaves frontales – Llaves de sumisión (R1 + [D] ↓) 2
- Llave 1: Suelta **[D]**
- Llave 2: **[D] ↓**
- Llave 3: **[D] ←**
- Llave 4: **[D] ↑**
- Llave 5: **[D] →**



Llaves frontales – Llaves sucias / limpias (R1 + [D] ↑)
- Llave 1 : Soltar **R1**
- Llave 2: **[D] ↓**
- Llave 3: **[D] ←**
- Llave 4: **[D] ↑**
- Llave 5: **[D] →**

Llaves realizadas por detrás del oponente
- Llave 1: **[D] ↓**
- Llave 2: **[D] ←**
- Llave 3: **[D] ↑**
- Llave 4: **[D] →**

Llaves enlazadas
Para ejecutar una llave a nuestro rival, desde la posición de agarrado presiona **R3**.
A partir de ahora, sigue las indicaciones que aparezcan en pantalla para conectar varias presas.

Ataque desde lo alto de la celda
- Ataque: **[D]** (cualquier dirección)

Ataques al enemigo tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I] ↑** o **[I] ↓** + ■
- Ataque 3: **[I] ←** o **[I] →** + ■
- Sentar al oponente: **pulsa dos veces el botón R3**
- Arrastrar al oponente: presiona **R3**



1

2

3

Llaves oponente tumbado – cerca de la cabeza
- Llave 1: **[D] ←**
- Llave 2: **[D] ↑**
- Llave 3: **[D] →**

Llaves oponente tumbado – cerca de los pies 3
- Llave 1: **[D] ←**
- Llave 2: **[D] ↑**
- Llave 3: **[D] →**

Rival en la esquina (de pie)-ataques
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + ■
- Sentar al oponente: **pulsa dos veces el botón R3**
- Arrastrar al oponente: **presiona R3**

Rival en la esquina (sentado) - ataques
- Ataque 1: ■

Rival en la esquina (de pie) – llaves de frente
- Llave 1: **[D] ↓**
- Llave 2: **[D] ←**
- Llave 3: **[D] ↑**
- Llave 4: **[D] →**

Rival en la esquina (de pie) – llaves por la espalda 4
- Llave 1: **[D] ↓**
- Llave 2: **[D] ←**
- Llave 3: **[D] ↑**
- Llave 4 : **[D] →**

Rival en la esquina (sentado) – llaves de frente
- Llave 1: **[D]** (en cualquier dirección)

Ataques en carrera
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + ■

Oponente grogy cerca de las cuerdas
- Movimiento 1: **[D]** (en cualquier dirección)

Oponente rebotando de las cuerdas
- Ataque 1: ■

Oponente tumbado cerca de las cuerdas
- Ataque 1: ■

Corriendo hacia las cuerdas (enemigo fuera del ring)
- Ataque 1: ■

Oponente fuera del ring
- Ataque 1: ■

Saltando desde una esquina – rival en pie
- Ataque 1: **[I] ←** + ■
- Ataque 2: **[I] →** + ■

Llaves en carrera de frente
- Llave 1: **[D] ↓**
- Llave 2: **[D] ↑**

Defendiéndote del ataque de un rival en carrera
- Ataque 1: **[D] ↑** o **[D] ↓**
- Ataque 2: **[D] ←** o **[D] →**

Ataque en equipo 5
- Ataque 1: **[D] ↓**
- Ataque 2: **[D] ←**
- Ataque 3: **[D] ↑**
- Ataque 4: **[D] →**

Nota: aunque se ejecuta de la misma forma, el ataque es distinto si se realiza en una esquina del cuadrilátero.

Ataque demoledor
- Ataque 1: L1
- Ataque 2: **[I] (cualquier dirección) + L1**

Llaves en carrera por la espalda
- Llave 1: **[D] ↑** o **[D] ↓**
- Llave 2: **[D] ←** o **[D] →**

Corriendo hacia un rival tumbado 6
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I] (cualquier dirección) +** ■

Saltando desde una esquina del ring con el rival tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I] ↓** + ■
- Ataque 3: **[I] ↑** + ■



4

5



6

MOVIMIENTOS ESPECIALES EN COMBATES ESPECIALES

Además de los golpes y ataques que hemos mencionado arriba, en ciertos eventos especiales podemos recurrir a otras acciones.
Son ataques y movimientos especiales que, eso sí sólo son posibles de realizar en esos enfrentamientos o situaciones concretas.
A continuación te indicamos cómo puedes realizarlos, para que no te pierdas ni un detalle de este espectacular deporte:

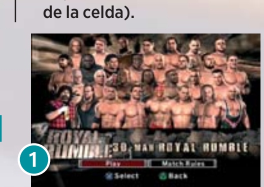
Evento "Special Referee"
- Contar cuando un luchador ha bloqueado al oponente, Declarar victoria: ✖

Evento "Royal Rumble" 1
- Si eres eliminado y quieres controlar a otro luchador: **pulsa SELECT**
- Volver a entrar en el ring cuando eres expulsado del cuadrilátero: **pulsa L1 (con un ataque demoledor acumulado).**

Evento "Buried Alive" 2
- Activar el minijuego llamado "entierro": **arrastra al rival hasta el ataúd.**
- Finalizar "entierro": **R1 + ✖ (Iris Whip hacia el ataúd) y después pulsa L1 (debes tener un ataque demoledor acumulado).**

Evento "Steel Cage"
- Trepar por la jaula: **[I]** + ✖
- Parar el indicador para trepar más alto: ✖
- Escapar de la jaula cuando estás en lo más alto: ✖:
- Ataque en picado cuando estás en lo alto: **[I]** + ■
- Menear la jaula cuando el oponente está trepando: ■
- Tirar al oponente de la jaula: **[D]**
- Dejarse caer mientras trepas: **R1**
- Intentar salir por la puerta: **[D] (cuando el oponente está contra una esquina en la esquina inferior izquierda).**

Evento: "Hell in a Cell" 3
- Tirar al oponente al ring: **[D] ↓**
- Llave "Celda": **[D] ←** o **[D] →**
- Abrir la puerta: ▲ **(correr hacia la puerta cuando no está abierta).**
- Entrar o Salir de la celda: ✖ **(cuando la puerta está abierta).**
- Trepar por la celda: ▲ **(correr hacia la celda).**
- Descender desde la celda: ✖ **(mientras estás en lo alto de la celda).**



1

2

- Tirar a tu oponente de la celda: **[D] (cuando tú y el oponente estéis en lo más alto, cerca del borde).**

Eventos "Ladder/Money in The Bank"
- Coger escalera, colocar escalera, etc: ✖
- Arrastrar escalera: **presiona ✖**
- Golpear con la escalera mientras la tienes cogida: ■

LA TIENDA: ESTRELLAS, CAMPEONATOS, OBJETOS...

1. ESTRELLAS LEGENDARIAS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bret Hart, The Anvil Jim Neidhart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	12.000$
Hulk Hogan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	12.000$
Stone Cold Steve Austin, The Rock	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	12.000$
Mankind, Cactus Jack, Dude Love	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	12.000$
Rowdy Roddy Piper	Disponible desde el comienzo	12.000$
Bam Bam Bigelow, Dusty Rhodes	Gana el trofeo Unforgiven en el modo Temporada (Season)	12.000$
Mr. Perfect	Gana el trofeo Backslash en el modo Temporada (Season)	12.000$
Shane McMahon	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	12.000$
Jerry "the King" Lawler, Tazz	Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season)	10.000$

2. CAMPEONATOS LEGENDARIOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Smoking Skull Championship	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	5.000$
Wo Championship Design	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	3.500$

3. VESTUARIOS ALERNATIVOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Triple H Suit, Masked Kane	Disponible desde el comienzo	4.000$
JBL Suit	Disponible desde el comienzo	5.000$

4. OTROS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Set de movimientos	Disponible desde el comienzo	3.000$
Pantallas de carga de Diva	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	$ 3.500
Animación de D-X Stable	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	$ 3.500

5. ILUMINACIÓN

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Skull Chandelier, Antler Chandelier	Disponible desde el comienzo	1.000$

6. OBJETOS DECORATIVOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Basketball Hoop, Cena Jersey, Orton Jersey, Mysterio Jersey, Undertaker Jersey, Triple H Jersey	Disponible desde el comienzo	1.500$
Electric Guitar, Classic Guitar	Disponible desde el comienzo	1.200$
Armor	Disponible desde el comienzo	2.000$
Gum Ball Machine	Disponible desde el comienzo	1.000$
Wrestle Mania Street Sign, Megaphone, Neon light 1, Neon light 2	Disponible desde el comienzo	500$
Hogan Trashcan,	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.000$
Trish Cut-Out, Mickie Cut-Out, Torrie Cut-Out, Candice Cut-Out,	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500$
Hogan's hanging boas	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.500$
Shane O'Mac Jersey	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	1.500$
Diva Clock	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.000$

7. MUEBLES

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bed, Pool Table, Pirate Coffee table, Bear Rug, Tiger Rug	Disponible desde el comienzo	2.500$
Aquarium, Motorcycle, Casket Couch	Disponible desde el comienzo	4.000$
Mini-Ring	Disponible desde el comienzo	3.000$
Chris Masters Statue	Gana el trofeo Backslash en el modo Temporada (Season)	3.500$
Poker Coffee table	Disponible desde el comienzo	2.000$
Pink Furry Couch	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	2.000$
Yin Yang Rug, Carlito Apple Rug	Disponible desde el comienzo	1.500$
Trucker Girl Rug	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500$

8. POSTERS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
ECW Logo, n.W.o. Poster	Disponible desde el comienzo	500$
Triple H Poster 1, Edge Poster, Carlito Poster 1, Undertaker Poster, Kurt Angle Poster, Rob Van Dam Poster, Ken Kennedy Poster, Cena Poster 1, Rey Mysterio Poster, Randy Orton Poster 1, Evolution, Batista, Eddie Guerrero, Carlito Poster 2, Ric Flair Poster	Disponible desde el comienzo	700$
Stone Cold 1, Stone Cold 2	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	700$
Cactus Jack, Mankind	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	700$
Bret Hart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	700$
The Rock, HulkaMania Poster	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	700$
D-X	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	700$
Melina Splits, Melina, Candice Poster 1, Candice Poster 2, Trish Poster 1, Trish Poster 2, Torrie Poster 1, Torrie Poster 2, Mickie James Poster 1, Mickie James Poster 2, Lita Poster 1, Lita Poster 2, Jillian Hall	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	700$

9. BANNERS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
ECW, Rey Mysterio, Kurt Angle, Undertaker, Batista, John Cena, Edge, Triple H, HBK, Eddie, RVD, Booker T, The Boogeyman	Disponible desde el comienzo	1.500$
Stone Cold	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	1.500$
Bret Hart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	1.500$
The Rock, Hulk Hogan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.500$
D-X	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	1.500$
Trish, Torrie Wilson, Lita, Melina, Mickie, Candice	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500$

10. COLECCIONABLES

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Booker T on King of the Ring Figure	Disponible desde el comienzo	4.000$
The Boogeyman's alarm clock, Burchill's Treasure Chest, RVD's Money in the Bank	Disponible desde el comienzo	2.000$
Mysterio's Headdress, JBL Cash	Disponible desde el comienzo	3.000$
Cena's chain medal, Kurt's medal	Disponible desde el comienzo	3.500$
Steveweiser	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	2.000$
Rock vs. Hogan Figure	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	4.000$
D-X Figure	Gana el trofeo Venganza en el modo Temporada (Season)	4.000$
Edge and Lita Figure	Gana el Reto de las Leyendas (Legend Challenge)	4.000$
King's Crown	Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season)	3.500$
Chloe	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	2.000$

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega,
Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo,
Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas),
Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2a planta.
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

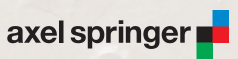
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 09/2007
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press
es una marca
de Axel Springer
España, S.A.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 102